Журналисты и читатели Game.EXE называют лучшие игры 1997 года!

#2'1998

GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Лучшие-97

стр. 11–40





ХРОНИКА

Поздравляем

первого обладателя суперприза.

Персональный компьютер на базе Intel Pentium II выиграл Владимир Меньков из города Михайловка Волгоградской области (регистрационный номер 23021632).



непревзойденный класс игры





- поддержка графических ускорителей на базе 3Dfx Voodoo, nVidia, Permedia, Riva 128, ATI Rage 3D Pro
- динамическое освещение
- полноэкранный режим полета
- поддержка джойстика
- новые звуковые эффекты, дополнительные лабиринты

FIRST PERSON STRATEGY













Windows 95®, процессор Pentium® - 120 МГц, 16 Мб RAM



GAME.EXE #2'1998

StarCraft 68

Мерзавец StarCraft задерживается. Декабрь, январь, вот уже и февраль, а долгожданной игры все нет. TA давно пройден, Myth остался позади, да и AOE начинает надоедать. Игроки кладут зубы на полку и нерешительно пытаются поиграть в Evolution. А между тем кое-кто прямо сейчас режется в StarCraft! Играет взахлеб, каждый день, с утра до поздней ночи!

Итоги года: версия ведущих российских разработчиков 30

Очевидно, что, раз и навсегда подводя итоги 1997 года, дав высказаться себе, любимым, и не забыв узнать мнение читателей журнала (см. "Народный хит-парад-97"), мы не могли обойти вниманием российских разработчиков. Вопросы, разосланные всем тем, кто задает тон в отечественном игроделании, касались тысячи тем, и мы искренне благодарим всех участников нашего e-mail-опроса. Они проявили истинное мужество, осваивая это информационное море нашего любопытства. Впрочем, несмотря на их дружеское ворчание, вопросы в большинстве своем показались им интересными. Надеемся, что все это будет любопытно и вам, дорогие читатели.

Лучшие игры-97: версии Game.EXE и читателей 11

И Н Т Е Р В Ь Ю



110

За того парня!

Босс РПГ-отдела Interplay рассказывает о своей ролевой музе и... грядущем в октябре Fallout 2!



Написать можно все!

Продюсер Hunter/Killer признается в нежной любви к своему главному на сегодня детищу.



123



122

Гордость создателя

Исполнительный продюсер компании Origin Род Накамото о следующей части Wing Commander и новом Privateer.



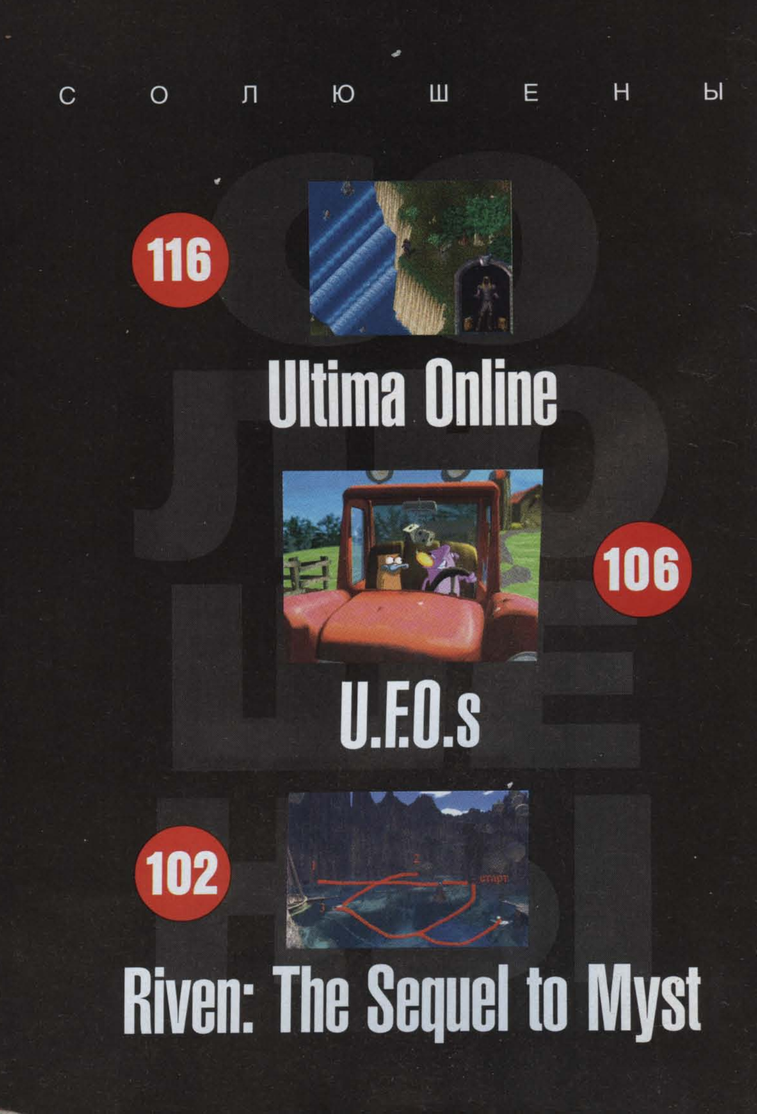
У Эйба были проблемы с мамой...

Лорни Ланнинг, президент и худрук Oddworld Inhabitants, рассказывает .EXE о великолепном будущем великолепной игры.



42

С О Л Ю Ш Е Н Ы



116 Ultima Online

106 U.F.O.s

102 Riven: The Sequel to Myst



Игорь Исупов
гл. редактор
garry1@online.ru

АлександрВершинин
RPG
versh@online.ru

Михаил Новиков
новости
mnovikov@computerra.ru

Ольга Цыкалова
квесты
ocikal@aha.ru

Наталия Дубровская
квесты
dubrovsk@online.ru

Олег Хажинский
стратегии
olegexe@online.ru

Х.Мотолог
action
khmotolog@computerra.ru

Андрей Ламтюгов
симуляторы
alamtug@aha.ru

Николай Радовский
железо
nradov@computerra.ru

Гамлет Маркарян
дизайн, верстка
hamlet@computerra.ru

Денис Гусаков
дизайн, верстка
dgusakov@computerra.ru

Обложка
Иван Соловьев
Денис Гусаков

Адрес редакции
117419, Москва,
2-й Рощинский пр-д., д. 8

Телефоны
(095) 232-2261
232-2263

Факс
(095) 956-1938
956-2385

E-mail
game.exe@computerra.ru

Распространение
ЗАО "Компьютерная пресса"
дир. Сергей Тимошков
тел.: (095) 232-2261
e-mail: kpressa@computerra.ru

Издатель
Издательский дом "Компьютерра"

Печать
SCANWEB, Finland
Тираж 43500 экз.

Реклама в номере

Упоминаемые в номере игры

Редакция Game.EXE благодарит компании **"Софт Клаб"** (232-6952) и **"Электротех Мультимедиа"** (921-7777) за предоставленные для рецензирования игры.

Избранные песни о главном

...Песня #2, "ругательная"

Недоволен я в основном 12-м номером. Конкретно. С какой стати девочки полезли в Action (я имею в виду Oddworld)? Им здесь не место! Хотя за "Наш выбор" хвалю. Х.М. ни за что не дал бы. Второе: Worms 2 не turn-based strategy. Я и сам не знаю, что это такое, но не стратегия и не turn-based (значит — аркада). Червякам место только у Мотолога в Action. И точка. А Х.М. в самом деле приутих (кажется, кто-то уже писал об этом), не вскрывает психоделическую сущность, не обругивает кривые гамезы и не называет их "Отстоем года". Вывод: меняем Мотолога!

Песня #3, "молитвенная

Начну издалека. Я живу на Украине, в Харькове (кто-нибудь слышал о таком "маленьком" городке?). Я не знаю, как там дела в Киеве, но, вероятно, точно так же. У нас ВООБЩЕ нет магазинов, где можно купить лицензионные игры. Хотя чем мы хуже России? В солидных салонах, где продают солидные компьютеры, торгуют пиратскими дисками. Почему? "1С", "Бука", "Софт Клаб"! Где вы, ау, вас не видно, отзовитесь! У нас тоже есть деньги на рождественские подарки!..

Strelets Alex (Hunter), помощник первого лидера движения "В XX век без спрайтовых монстров".

Наталия Дубровская *(dubrovsk@online.ru):*

Прежде всего: "1С", "Бука", "Софт Клаб", ау!!! В Харькове люди тоже умеют тратить деньги со вкусом и сами об этом заявляют! Возьмите, пожалуйста, на заметку!

Теперь о прочем, мелком.

В Action, дорогой Strelets, девочки полезли давно, и предъявлять по этому претензии довольно... скажем так, неправильно. После того, что сотворила на этом славном поприще наша любимая Лара Крофт, мы ничего уже испортить не можем. С другой стороны, милый Strelets, почему это вы отказываете нам в праве на...? Дискриминация по половому признаку карается... чем-то и где-то карается, короче. Жаль, что не у нас. К слову, ваш пресловутый Х.М., который каждый день шлет главреду слезные, пропахшие пивом отчеты о посещении франкфуртских пабов (или как их там?..), умоляя прислать ему хотя бы баночку "Клинского" ("Хотя бы одну!" — цитата), не смог пройти и трети упоминаемой вами игры. Так-то. А вы думаете, он в Q силен? Ошибка! В отчетном феврале (это между нами) прошел эпохальный Q-матч "Немеция — Раша", господин ПэЖэ vs. Х.М. И что? Мотто выносили столько раз, что мы, секунданты, даже сбились со счета. А вы говорите, менять. Конечно, менять. Впрочем, быть может, это из-за того, что у них, в Германии, Q на плохом счету и Х.М. просто потерял форму?.. Мотто, ау, проясни!

Поговорим о прелестях эклера...

Здравствуйте, уважаемая Наталия Дубровская!

...Хвалы, вознесенные вашим уважаемым изданием обоим "Брокен свордам", мне представляются излишними. Несомненно, это очень добротные квесты. Но использование анимации обязывает к принятию специфических выразительных средств. Так вот, в "Брокен свордах" часто возникает ощущение "эклера". Думаю, вы знаете, что это анимационный прием, при котором аниматор использует в качестве основы каждого кадра изображение заблаговременно отснятого живого персонажа. Вполне возможно (могу ошибаться), что "эклер" использовался и в "Ласт экспресс". А может, ни там, ни там не использовался. Но впечатление... Прочих достоинств игрушек это, может быть, и не умаляет. Но чем тогда все это отличается от "Фантасмагории"?

Рисованный (или кукольный) мир требует особой пластики, особых персонажей. Он строится на литературных приемах, перенесенных в изображение. Сплошь и рядом вы можете видеть в анимационном кино гиперболы, смысловые подмены и воплощенные в рисунке идиомы. В нынешних квестах мне этого не хватает (разве что в последнем "Ларри", который мне показался почти безупречным, да в "Неверхуде", который тоже очень хорош). Далек я и от мысли, что раньше было лучше. Лучше не было.

Остается надеяться, что большая анимация все-таки перенесет свой благосклонный взгляд на компьютерные игры.

С уважением,

Евгений Фролов (frak@garnet.ru).

Наталия Дубровская:

Привет, Евгений!

В Last Express "эклер" не использовался. Совсем. Это даже "эклером" назвать нельзя — TLE, как мы уже писали, делался по принципу "ротоскопа" — так, как делались самые первые мультики. Это просто кино, отснятое на пленку, а потом... ну, скажем так, "раскрашенное". Там даже актеры указаны. Так и написано: Cast и фамилии, а вовсе не номера кадров. Кстати, эти самые кадры, лишние, просто изымались из последовательности, а потом переход смягчался (правда, уже методами отнюдь не дедовскими) — вот тебе и вся анимация! И весь "эклер" вместе с нею...

В Broken Sword "эклер", может, использовался, а может, и нет — в данном контексте это уже неважно.

Большая анимация придет в игры, обязательно — особенно у нас, где отличных аниматоров чуть ли не больше, чем программистов, а аудитория традиционно умеет ценить и понимать хорошую мультипликацию. Ваше письмо — прекрасное тому свидетельство. Вот только когда это еще произойдет...

А вот "Ларри", на мой взгляд, не стоит ставить в один ряд с "Неверхудом"! Право слово, не стоит! Даже как-то неловко...

Руки прочь от святого!

Привет!

...Я предполагал, что сегодня должна случиться какая-то ?;>%$@. Так и есть! С трепетом открываю первый номер .EXE за этот год и уже готовлюсь наслаждаться текстами Х.Мотолога, но...

С уверенностью могу заявить: нет Х.М. — нет Game.EXE! Также заявляю, что предполагаю снижение тиража раза в 2, по крайней мере я следующий номер покупать не буду! Почему? Да потому что нет Х.М., нет нормального описания action, значит, нет доброй половины читателей. Тот стиль, та изюминка, которая была у Х.М., — нет их, нет и все!

А какое вы имеете право использовать имя этого человека на ваших, теперь уже позорных страницах?! И плевать я хотел на ваш значок ®!

Плевать, что вы что-то там зарегистрировали! Это имя может использовать только САМ Х.М.! И хватит пудрить читателям мозги, перестаньте позорить его имя. Как вы вообще посмели оторвать его от нас?!

Я не верю, что Х.М. сам, по доброй воле пожелал уйти из журнала, это все вы, Игорь Исупов!



Ничего, придет время, и я поставлю все на место! Вот выросту немного, заработаю пару $1.000.000 и создам свой журнал — что-нибудь вроде "Action от Х.М."! Его приглашу, естественно, главным автором и буду платить столько, сколько скажет, пусть даже из-за этого журнал станет убыточным, — все равно, на такое дело ничего не жалко! Вот.

А что это за "господин ПэЖэ" у вас пригрелся? Да кто это такой по сравнению с САМИМ Х.М.! Ни писать не умеет, ни читать, да и считать, наверное, тоже!

И последнее. Что это за... (не могу подобрать слово, обозначу его/их как "X", нет, лучше как "Z") что это за Z пишут от лица ВЕЛИКОГО, да они полные нули по сравнению с НИМ! Какое Z имеет право пользоваться этим святым именем?! И опять, наверное, их И.И. заставил! Думаю, что они, если еще совесть не потеряли, понимая свою ничтожность, напрочь отказывались и отпирались, однако под угрозой увольнения проявили слабость характера и пошли на преступление. Эх, Z, Z! Что ж ты делаешь!..

Ладно. Вы хотя бы объявили теперешний e-mail ЛЮБИМОГО, а то я представляю, КТО сидит на khmotolog@computerra.ru! Кстати не удивлюсь, если вы это письмо не опубликуете.

С большим неуважением к ответственным за ЭТО я заканчиваю свое письмо.

Виктор Быстров (bvictor@chat.ru).

Игорь Исупов *(khmotolog@computerra.ru):*

Эй, эй, Виктор Быстров, полегче! А то отправлю вас (за свой счет) вслед за Х.М. в постылое забугорье — писать никому не нужную диссертацию!.. Если же серьезно, Витя, мальчонка Х.М. сам придумал себе проблемы. Холя и лелея два с лишним года этого, без сомнения, одаренного человека, прививая ему определенные литературные вкусы, подсовывая ему с этой целью то своего любимого Виктора Борисовича Шкловского (был такой великий человек), то не менее обожаемого Владимира Сорокина (великий писатель земли русской), корпя с ним над стилем его текстов, я вдруг стал понимать, что отдача равна нулю. Человек просто перестал трудиться. Застыл, видимо, считая, что достиг вершины. Какое там!.. В чем причина — тотальная лень, потеря мотивации, звездная болезнь, другие интересы — я не знаю,



Что за картины и почему?
Как, вы еще не знаете? Журнал осуществляет проект "Художники России на страницах .EXE". В этом номере мы публикуем новые работы люберецкого художника-абстракциониста Петра "Pieter Elder" Брейгеля. Правда, с публикацией поначалу вышла небольшая заминка: Петя принес в редакцию не фотокопии, а настоящие — холст, масло, 2х3 — картины. Гамлет долго мучился, сканируя их на барабанном сканере. Ничего, и это побороли. А вообще, это просто февральское настроение...

да и не хочу знать! Я вложил в этого человека столько труда, что обязан ждать от него большего. Жаль, жаль, что так случилось... Словом, в конце декабря мы "крупно поговорили", я предложил ему уступить дорогу другим (вы думаете, что у нас нет желающих писать в этот отдел?), он, как обычно, обхамил меня и журнал по первое число, а потом "вдруг" вспомнил, что... Далее вы в курсе. Впрочем, я отходчив: пусть себе пишет — понемногу, я не против, тем более что отъезд в самом деле пошел ему на пользу — прежняя веселость, прежние драйв и жесткость стиля



мало-мало возвращаются. Читайте его материалы в этом номере. Читайте одно из его писем в конце этой подборки.

Напоследок, в закрытие темы (более ни слова о Мотологе! ни жеста! ни звука! молчать!!!), дабы вы больше не сомневались в серьезности всего происшедшего и в том, что я поступил правильно, — пара "приложений".

"Приложение" #1 — внутренний разбор одного из последних номеров журнала. Цитата:

"Х.Мотолог, вел. и уж. Буду примерно жесток, но, поймите, это любимчик. А любимчиков надо бить. Сволочей поганых. (Впрочем, сегодня любимчик, а завтра — поганой метлой. Было сильное желание осуществить этот акт в этом ноябре...) Очень талантливый, но СОВЕРШЕННО НЕ РАБОТАЮЩИЙ ЧЕЛОВЕК. Безграмотный до крика, но иной раз умеющий (когда хочет?) этого не показывать. (Я запрещаю тебе отправлять сообщения мылом и ICQ, если они предварительно не проверены спелчекером... Это же стыд какой, товарищи дорогие!!! Это чудо в перьях умудряется делать ошибку на ошибке, а народ потом думает: да как же он в журнале-то пишет!.. Такая бездарь!.. Стыдно! Похоже, только мне — ему нет.)

Словом, если ты не поломаешь себя, то все это закончится очень печально — для меня, а для тебя, возможно, эти годы станут приятным воспоминанием — когда ты будешь программировать что-нибудь высоколобое, работая в каком-нибудь "Микрософте". О чем я? Да о том, что это единственный человек в нашей шараге, в журналистском будущем которого я не уверен. Мне кажется, что Х.М. мог бы найти себя не только здесь, но лично мне будет жалко его потерять.

А теперь — по зубам гаду. Мне надоело переписывать твои тексты. Нашкрябанные, как обычно, наспех, они в принципе не могут пойти в номер без тотальной и в в меру глубокой правки. И ты это знаешь. Так доколе, я спрашиваю тебя, я буду тебя "прикрывать"?! Детство закончилось, любезный. Боженька отвалил тебе уйму достоинств, только их надо культивировать, а иначе... Видит бог, я помогаю тебе, как могу, но это не может продолжаться вечно. Все. Точка. Нет, последнее. Хотя и так все очевидно, и это уже мелочь, снижение темы. Сюжет! Любовь и тяга общаться с разработчиками! Желание видеть свой материал самодостаточной конфеткой, а не поклоном, данью вечно недовольному козлу Исупову. Повторяюсь..."

"Приложение" #2: загляните на сайт dz, Димы Завалишина (журнал его так и называется — dz-online), там, в одном из номеров опубликована фотография нового Х.М. (Кстати, там же опубликовано "мое" фото. Даже и не старайтесь прокалывать этому парню глаза, плевать в него и стрелять из мелкашки! Это — не я. dz, с которым мы так и не познакомились, пал жертвой чьего-то розыгрыша. Я даже подозреваю, чьего...) Согласен, вид несколько пижонский, но знали бы вы, как талантлив и неиспорчен этот юноша! Словом, мне очень приятно с ним работать. Думаю, что еще пара номеров, и я сделаю из него полноценного EXE'шника. Такого, к примеру, как Наташа Дубровская (вы не представляете, сколько с ней было возни! ведь пришла совсем-совсем зеленая...). Ей и слово. (Не знаю, что она там напишет, но уж очень рвется. Только, пожалуйста, относитесь к ее словам с юмором, ладно?)

Наталия Дубровская**, она же **Z
(khmotolog@computerra.ru):

Зря вы так тогда переполошились, Виктор! Мотолог никуда не уходил, а сидел за своей любимой "трешкой" и злобно хихикал.

Но это письмо!!! Не обижайтесь, но оно стало последней каплей в отнюдь не бездонной чаше нашего терпения. Жизнь в Его тени стала наконец невыносимой, и мы, обиженные судьбой, собрали Серый Совет. Вопрос на повестке дня был один: "ДОКОЛЕ?".

Мой любимчик Саша Вершинин распределил роли. Олежка разработал стратегию. Мы с Ольгой дали анализ психологических аспектов и подобрали инвентарь. Колюня Радовский подвел техническую базу. Циничный Хорнет (Ламтюгов) симулировал спазм коронарных сосудов и не явился — но нас, это, конечно, не остановило. Нас уже ничто не могло остановить.

"Или мы, или Он! — так сказали мы Большому Боссу, взяв его в плотное кольцо. — Так продолжаться не может!"

"Дайте мне хотя бы немного времени! — взмолился припертый к стенке ББ — человек суровый, но не склонный к резким движениям. — Я хочу разобраться! Дайте мне время! Хотя бы до вторника!"

"Нет, — отвечал коллектив, который всегда прав. — Час пробил! Либо мы, либо Он!"

...И Босс призвал к себе Мотолога, и сказал ему:

"Мотто, передо мной выбор: либо Ты, либо весь мой остальной штат! Я предпочел бы первое. Скажи, Ты потянешь?"

"А пошли вы все!" — внезапно ответил Х.М. и ушел навсегда.

Так что теперь, любезный читатель, все кончено!

Роковая ошибка

...Хочу сделать одно замечание об ошибке в 12-м номере. В рецензии Наталии Дубровской "Счастливый бег по прямой" на игру Abe's Oddysee есть одна серьезная ошибка. Она пишет, что не имеет значения, "сколько отдельных соотечественников мы спасем".

Еще как имеет! Мне пришлось пройти игру два раза, и своим заявлением вы заставляете читателей делать то же самое! Чтобы выиграть и избежать смерти, вы должны спасти, как минимум, 60 мудоканов.

С уважением,

Владимир К. (Москва).

***Наталия Дубровская**:*

Виновата, Володя! Сплоховала! И обнаружила это на следующий день после того, как номер вышел из печати. Добралась до Board Room и решила, что могу праздновать победу над всем мясокомбинатским злом и сдавать статью. Ох, нельзя пускать девочек в Action (см. выше)!

Ну что теперь сделаешь?! Трети зарплаты меня уже лишили...

Надеюсь, тот факт что сейчас вы читаете свое письмо и видите мои покаянные слезы, послужит вам достаточным утешением — тем более что с первого раза всех мудоканов все равно спасти практически невозможно...

А может, это любовь?

Здравствуйте, Игорь!

Купил, купил я первый номер. Прочитал там свое письмишко. Спасибо вам огромное за внимание к моей скромной персоне. Правда, это не совсем то письмо, которое я ожидал увидеть, но это тоже неплохое — мне кажется.

Вот что я хочу вам сказать по поводу номера, точнее, даже всего лишь по прочтении рубрики "Письмена", так как дальше прочитать не успел — друзья отобрали и зачитывают до дыр.

Черти вы там все! Бесенята! Что ж вы, изверги, с человеком делаете? Что ж вы с горячим вашим поклонником творите! Жил ведь я себе, не тужил. Почивал, можно сказать, на самопальных лаврах. А как не почивать? Можно сказать, разоблачил (в собственных мыслях) самого Великого Х.М.! А тут #1'98! Тут я и растерялся! Даже и не знаю, чего уж и думать... Мотолог, значит, отъехал на горшке в дали неведомые... Шлет оттуда письма разные и грозит всяким прочим шведам... Собью, говорит, на пешеходном переходе... На чем, хочется спросить, собьет-то? Вот на этом самом в667ВС50 Rus? Неужели ж из-за ничтожного смерда покатит из забугорья в стольный град Москву? Милости просим! У нас нынче снег и о-о-чень скользко! На переходах желающие быть переехаными просто толпами стоят! Не промахнется, в общем. Из десятка-другого задавленных один-другой нужный обязательно подвернется. (Что-то меня занесло сегодня. Прямо Carmageddon какой-то... не нравится мне эта игра.)

Вступив, некоторое время назад с вами в переписку, начал сомневаться. Точнее, подозрения у меня давно были. Не может, думаю, главный только на коллектив покрикивать и ни строчечки, ни полстрочечки не написать для услаждения читателей-почитателей! Мелькнула мимолетная мысль о единстве Исупова-Мотолога. Но я решил (твердо) больше не забивать голову подобными пустяками. Буду тешить себя мыслью, что я первый поднял проблему тайны личности Мотолога (помните #7'97?) на страницах вашего издания.

В общем, нашли вы выход из создавшегося затруднительного положения. Тонко, не побоюсь этого слова, изящно получилось! С чем вас и поздравляю. От всей души и искренне. Вот написал, и думаю: почему мне никак не удается сочинить вам какое-нибудь хулительное письмо? Ну никак. А может, это любовь?!

Желаю творческих успехов!

Юрий М. Волков
(jurgenw@rinet.ru).

Игорь Исупов:

Юрий, я же просил, можно сказать, даже приказывал... Ни слова об этом человеке. С глаз долой — из сердца вот... Впрочем, что это я — заговариваюсь. Просил-приказывал — это к читателям этого номера, а вы ведь его еще не видели. Словом, пишите и впредь, но только чтобы больше ни-ни. Хорошо? И другим накажите, ладно?

Z80 на похоронах Мотолога

Здравствуйте!

В 10-м номере Game.EXE в статье "Судьба вертолета" неким Х.Мотологом было сказано: "Z80 видел в гробу в белых тапочках".

Вы даже не представляете, как это меня задело, и я уверен, что тысячи бывших пользователей ZX-Spectrum болезненно сморщились, прочитав эти слова. Человек, никогда не имевший на ZX, не может считаться настоящим любителем компьютеров, ему не доступно чувство ностальгии по старым временам — а наш уважаемый Мотолог прошелся по этому компьютеру, словно асфальтовым катком!

А старая добрая Elita? Да знает ли он, что это была игра номер 1 в Европе на протяжении нескольких лет!

Кстати, насчет Мотолога. Если он не имел ZX, значит, он либо пацан зеленый, либо бывший работник госучреждения, в котором уже тогда стояли компьютеры. Если первое — то он не имеет права выдавать себя за зрелого игрока, а если второе — смешно видеть бывшего чиновника за оценкой игр. Правда, Мотолог может быть женщиной — тогда это все объясняет, но не оправдывает.

Олег Абрамов (Тольятти).

P.S. Неплохо бы Мотологу извиниться перед всеми синклеристами за оскорбление их идеалов...

Наталия Дубровская:

Как вы, вероятно, поняли, наш неугомонный ББ ввел не только институт ответа на письма, но и институт дежурных "ответчиков". Нынче это я.

Так вот, получив ваше письмо, Олег, я немедленно позвонила во Франкфурт-на-Майне, чтобы потребовать от "беглого асфальтового катка" объяснений. Слышимость была отвратительной, но понять то, что хотел сказать Х.М. в свое оправдание, я сумела.

Должна вас огорчить, дорогой Олег Александрович: Мотолог действительно видел Z80 в гробу и в белых тапочках — так сложилась его судьба. То, что вы приняли за оскорбительный образ, было простой констатацией факта. Ну вот так — лежал он там, лежал, в гробу и в белых тапочках! Зрелище, судя по всему, было ужасным — у Мотолога до сих пор дрожит голос при воспоминании об этом событии.

Насчет женщины... Мысль, конечно, интересная... Гм... Но как-то в голову не приходила! Беремся проверить. О результатах будет объявлено дополнительно!

Игорь Исупов:

Наташ, а может, он чиновником был? Этаким принцем Госплана имени Виктора Олеговича Пелевина... С другой стороны, я же тебя (и прочих товарищей) просил, не ставить это письмо! Не ставить! Сколько можно читать про этого отщепенца! Тоже хочешь попасть под асфальтовый каток? Легко!..



Обнаружен фанат WarWind 2!

Цитата из Game.EXE #12'97, стр.100-101: "И последнее... Мне искренне хочется поговорить с фанатом WarWind 2, если таковой найдется. Расскажите мне, чего я не заметил?"

Хочется поговорить? — Так вот он я и есть.

Я думаю, что вы не заметили деталей. Именно тех, которые мне нравятся. Что тянет эту игру (еще с первого WW)? Принцип апгрейда. Схема: на 5 простых — один с хвостом. А еще — RPG-элементы: апгрейд каждого из пяти качеств (считай всех) — и броня в кармане, и патроны там же. И смесь фэнтези и хай-тек. Каждый юнит живой, запоминаешь его характеристики и особенности к концу игры, и как ненормальный переигрываешь концовку миссии (как правило, идиотской, ввиду полной тупости AI, берущего лишь числом и быстрым обсчетом юнитов) до тех пор, пока любимый невидимка, которого тянешь пятую миссию, не останется живой, хоть еле-еле. И раздаешь любимчикам в конце миссии бонусы по карманам...

Тихая лесная музыка, странный сверчковый язык, Атмосфера фантастическая... в WW2 вполне нормально смотрится объединение рабочих и шаманов, а также элитных милиционеров и солдат. Они тяготели к союзу еще в оригинальном сценарии WW.

Теперь о вас.

Сдается мне, что вы, ставя большой "+" таким зверям, как C&C, Total Annihilation и маленький "+" Warcraft, Dark Reign, демонстрируете проблему своего детства — вероятно, недоиграли в солдатики. Мало вам в детстве говорили "Yes, Sir". И дедушка Толкиен не для вас старался... И вот эти дизайнеры "ковали Ж. пока оно Г."... Именно для таких, как вы прикручены к этому миру "Явон" пришельцы, чужие на этом ПЖ (морпехи и ученые). Чтобы вы могли услышать родное "Yes, Sir" и видеть солдатиков (но не личности). Нет ли у вас ощущения, что над вами поиздевались? Посмотрите на WW и WW2 с такой точки зрения... Более дебильно орущих солдат я не наблюдал ни в одной из игр.

В общем, извините, но очень крепко вы напомнили мне моих друзей-стратегов, требующих при загрузке сетевой игры: размеры карты — High, ресурсы — High, и берущих в общей свалке, в которую превращаются все крупные бои RTS, диким количеством войск. В итоге такие стратеги получают как минимум пиррову победу, за которую в реальной войне (кроме геноцида против своих) никто по голове не П. Я предпочитаю счет убитых 10 к 600. Уж больно люблю этих самых зверушек.

А вообще, стратегии проверяются на сетевой. С этой точки их и оценивают (баланс). И тут Великолепные Age Of Empire превращаются в Sim Towers, и развитие крестьян до состояния стенобитных машин (все остальные войска просто отдыхают), а Warcraft-орки как сетевая нация вообще исключены. Все это — проблемы супероружия, оно делает лучшую игру скучной. Вот о чем бы подумали разработчики...

А вам я поставил самый высокий бал. Хорошее дело вы делаете...

Vo-13.

Олег Хажинский *(olegexe@online.ru):*

Здравствуйте, Vo-13!

Спасибо за письмо. Вы, кстати, единственный из поклонников WW2, который откликнулся на мой крик о помощи и объяснил, чем ему нравится игра. Такие письма заставляют меня смотреть на жизнь оптимистичнее. Чаще слышишь "Привет, чувак, подкинь коды к C&C, ну ладно, пока..."

Взгляд мой стал светлее не потому, что вы поставили мне высший бал (что, впрочем, приятно, все мы люди). Радует, что есть еще игроки, которые смотрят на стратегические игры так же, как и я. Мой портрет, так умело изображенный вами в своем письме, собственно говоря, верен с точностью до наоборот. И Профессора я не раз читал (и даже одну главу в оригинале, честно-честно), и "содержание" ставлю выше "оболочки". Идеал стратегической игры для меня — X-COM, а вовсе не Red Alert. Каждая игра, кроме совсем примитивных аркад, в какой-то мере является ролевой. И, кажется, во всех своих рецензиях я пытаюсь открыть игру с этой стороны. Если нахожу "эту сторону". Я рад, что кто-то сумел рассмотреть в WarWind скрытый для меня смысл и очарование. Это еще раз подтверждает мою теорию о том, что каждая игра ждет "своего" игрока. Мне кажется, нет смысла спорить, мы все равно не сможем друг друга убедить. Но уважать чужую точку зрения — вполне. Пишите. Интересно узнать, что вам еще нравится. Предлагаю на "ты", если вам, конечно, не 60 лет...

Vo-13: история продолжается

Отправил вам то письмо и даже расстроился от своего наезда. Allods сильно хочу... Тоскую по нему, обчитавшись про... Сайт Nival весь излазил... "Дему" жду как бога... Жаль, что не в 3/4...

Вообще-то, я фанат РПГ (не того, что у "Дюка"). Вери сильно занят с одной девушкой в Fallout. El Diablo тащит как ненормальный. Нет времени на Hellfire. Myth лежит, ждет чего-то... Жаль, стройки нет у него...

Мне, МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК, 31,5 лет! Но я даже учеников своих, 9-летних, называю "вы"...

А вот то, что хотите напечать это письмо, — жаль. Я прячусь и не фотографируюсь уже несколько лет. Далее см. КК1/41-10 (кстати, нет по КК-игры, вот была бы умора, наверное, он сам не дает).

Основная поблема для меня — сэйвы. Жаль, что их придумали в середине миссий. Соблазны переиграть каждую секунду боя... А вообще, я обрадовался ответу, когда в инбоксе письмо увидел, аж дух захватило, приготовился получить достойную отповедь в духе Огородникова, или вызов на дуэль...

И прошу писать, писать и писать про хорошее, светлое, мрачное, темное. Рамки жанров расплываются. Нечего делить хлеб. Особенно, наверное, хорошо было бы знать игроманам о вселенных, в которых происходят события. Это тащит страшно (1-я и 2-я "Дюны" перли после Хербертовских романов очень сильно).

А журнал я куплю... Надеюсь, вам это будет приятно. Это единственное, чем я могу отблагодарить "МИ"/.EXE за то, что я получил (и дальше буду). Ибо верю.

С уважением,

Владимир, Vo-13.

P.S. Прокси, зараза, падает... B.O.f.H. достали... Но это галимое индульгирование...

За Фланкер обидно!

Здравствуйте, редакция Game.EXE!

...При покупке "родной" версии "Фланкер-1.5" я объездил 4 места, и в каждом из них продавцы говорили, что такой ерундовой игрой они даже не торгуют. А на вопрос, почему она плохая, отвечали, что графика ужасная и нет кампаний. На мое возражение, что в симуляторе ценится не только графика, говорили, что тебе любой из людей, кто летает, скажет, что самолет сделан плохо. Просто обидно, понимаете ли. Неужели правда, что игра настолько плоха?

И еще я хотел бы спросить, почему мне ни разу не удалось выполнить "кобру", не пользуясь клавишей "К"?

Хотелось бы сказать пару слов об игре JSF. Играл я в нее всего минут десять. Но и этого хватило... Не хочу сказать, что игра плохая, но, зайдя на посадку на скорости 450 км/ч с углом тангажа градусов 20 и глиссадой кирпича, брошенного со 100-метровой высоты, я успешно посадил самолет, не успев затормозить на ВПП, вылетел с нее, врезался в дерево и даже не повредил машину!

Для меня технически грамотно сделанная игра — это уже 70% рейтинга, а остальное приложится.

Дмитрий Воропаев.

Андрей Ламтюгов *(alamtug@aha.ru):*

Я думаю, что и для вас, и для меня мнение этих торговых деятелей, которые не видели в жизни ничего, кроме своего убогого прилав-

ка, значит, мягко говоря, не очень много. Что же касается "тех, кто летает"... Выше всего, повторюсь, "Фланкер" оценивают именно профессиональные летчики. Об этом говорят они сами, об этом же мне говорил Игорь Тишин в своем интервью. На мой взгляд, после их слов дальнейшее обсуждение вопроса — хорошая это игра или нет — просто бессмысленно.

Да, жаль, что не летчики игрой торгуют. Здесь вам просто не повезло: когда я общался с представителями компании "Азия", они меня заверили, что игра расходится неплохо — значит, найти ее все же можно.

В нормальном режиме полета "Кобра" вручную не выполняется, такой маневр блокируется САУ. Установите мгновенный отказ САУ и попытайтесь еще раз.

Что касается JSF, то эта игра просто принадлежит к другой "весовой категории" симуляторов. Именно симуляторов, аркадой ее никак не назовешь. Раньше меня вещи, подобные описанным вами, тоже раздражали. Потом привык. Такие дела. Чистого вам неба!

Дни и люди Game.EXE по Роману "Zipper" Тещину (Полтава, Украина)

(из серии творчество наших ПОчитателей)

Притча номер раз

В один прекрасный день на стол Александра Вершинина попала коробка с игрой Quake — это был долгожданный хит! Саша начал радостно вскрывать коробку, а когда открыл, то очень сильно удивился: на компакте сидел младенец-подкидыш со страшной рожей и шотганом в руке, полностью трехмерный, в разрешении 640x480 и в 4000 плоскостях!

Но не на того напали! Александр-богатырь с детства владеет искусством гребли, и сразу применил свой коронный удар веслом.

Ну и трагедия разыгралась! Вся редакция собралась, три месяца младенца откачивали — вскрытие показало, что у младенца осталось всего 14 процентов здоровья... Наконец, Наталия Дубровская нашла в своей сумке аптечку с 30 процентами, и все обошлось.

Так и стал жить младенец в редакции. Пока он был маленький, его надо было кормить четыре раза в день новыми уровнями, патчами, читами, солюшенами... Так продолжалось, пока малютка не вырос и не пришел момент, когда надо было дать ему имя.

И нарекли его Х.Мотологом, и с тех пор живет он в редакции, как родной, и неплохо относится к группе Green Day...

***Х.Мотолог** (Франк-т-Фрухт):*

Изложенный сюжет ничем не хуже других и уж точно лучше действительности. Но в нем допущена оскорбительная ошибка. Кто такой Вершинин? Так, Скарушка, злосчастный поклонник Хайнлайна! Я трудился в супержурнале "МИ", когда он только начал читать "Дорогу доблести"! Я между прочим — единственный человек в редакции, лично знакомый с легендарным Александром Ежиным, автором нетленки "Ваш Брежнев играл в DOOM три часа...", первого в России интервью с Кармаком-Ромерой, и если уж кто и вынул меня из коробки...

Что же касается Green Day... Название этой группы, согласно новому российскому закону "О наркотиках", нельзя упоминать в печати (см. статью "Пропаганда..."). А это — вплоть до уголовной, то есть я Zipper'а за такие слова могу за клевету упечь...

Игорь Исупов:

Ну я же просил, не давать ему слова... Наташа, ответишь перед всем коллективом за этот бенефис! Ладно я его письма печатаю, но ведь до апокрифов уже дело дошло!..

Притча номер два

Шееееееесть лет прошло со дня великой войны людей и орков. Тогда орки победили, и люди бежали за великое море. Спустя годы они научились строить корабли, камнекидалки и прочую WarCraft'овскую всячину.

О чем это я? Ах да, новые технологии дали толчок к новой, решающей войне людей и орков. Жил себе в обычной, скромной семье маленький мальчик, которого звали Олегом. Не подозревая ни о чем, целыми днями напролет играл в свою любимую игру Red Alert.

Но вот грянул гром, и началась война.

Всех начали собирать в армию, но Олег, как всегда, решил закосить. Пришел он в городскую ратушу первого уровня, встал в очередь... Как вдруг кто-то взял его мышкой и перетащил в казарму, и там из него начали делать солдата. Золота потратили немного, а вот дерева сколько-о!

И отправили Олега на первый уровень, и проиграл сражение Олег, и сказали: раз ни на что не способен — иди в Game.EXE, редактором! И пошел Олег в журнал, и начал работу, и всякий раз, когда его просят написать статью, он отвечает монотонным голосом: "Yes, my lord!"

Олег Хажинский:

Спасибо, Zipper! Спасибо, родной! Иногда, знаешь, бывает особенно трудно, и тогда на память приходят твои теплые и ободряющие слова. И сразу, знаешь ли... Где ты, говоришь, живешь? В Полтаве... Неблизкий свет. Дерева много, значит, затратили... Монотонным...

Объективность на прогулке

Хай, Game.EXE!

Не прошло и получаса, а мне снова поплохело от творчества мотологического индивидума.

М-да, человек поразительной сущности, этот Х.М. Ведь, казалось бы, все люди как люди, а тут ТАКОЕ... И ладно бы, если б для внутреннего употребления писалось, так ведь закостенелый автор популярнейшего журнала. А где, я ВАС спрашиваю, объективность? ГДЕ? Да-да, именно там, погулять вышла.

"Не сотвори культа себе, больно будет!" — гласит старая кавказская поговорка. И верно гласит. Наш любимый Х.М. (не будем вставлять гласных) съехал на неустойчивой почве большого Q. Ну, съехал себе и ладно. В конце концов "Квака" — вещь рулезная, культовая опять-таки. А Х.М. какникак — главврач по всяким пространственным стрелялкам, так ему и BFG в зубы. Но есть одна закавыка. На все остальное ему, похоже, с большой колокольни...

А коли так, то, извиняюсь, каким макаром ему можно доверять ревьюить неQuake-игры (бывают и такие)?

ИМХО, он делает это так:

Раскладывает перед собой стопку новых игр, а так как играть в них ему некогда (мешает 2168-е прохождение GLючнутого Q), то просто наугад раскидывает игры на две кучки — "good" и "no good". ВСЕ! Когда редакция кричит — "ДАВАЙ!", он дает... маху. Попадает плохая игра в разряд крутых — пишет "странная-игра-с-любопытными-моментами-шарм-загадачность-и-прочиефишки-остальное-простим". А вот если хорошая в разряд бездарных... Тут все проще. Если в первом случае приходится поднапрячься, в игру разок сыгрануть и мыслями пораскинуть, то здесь полный отстой — любую мелочь превращаем в главный недостаток, побольше выдумок, рейтинги по RND...

В нумбере 12 настала очередь Tomb Raider 2. Сразу скажу, что к тайным обожателям Лары Крофт не отношусь, поскольку хватает живой Ларисы в жизни (это не шутка и даже не сравнение), но вот сам игровой процесс безумно интересен, и если любителю тупых шутеров он не нравится, то извините... Может, лучше было Дубровской отдать? А то кинули ее вместе с ущербной игрой MIB!

Так вот. Я, конечно, мог бы просканировать всю никчемную статейку Х.Мотолога о TR2 на предмет мириадов глюков, но не буду, поскольку уже пытался этим заняться (а помнишь, друг, игру SkyNET и письмецо об игре в придачу?) — и был глупо оборван, дескать, "по мелочам распыляюсь".

Я, конечно, дико извиняюсь, но из разных пакостных мелочей складывается мерзкая статья, а далее — такое же нелестное мнение об игре создается у неискушенного геймера.

За сим откланиваюсь! Сорри за резкость, выводы компилируйте сами.

Andy J. Homark Tyumen (homark@usa.net).

P.S. НЕТ!!! Все-таки отмечу один ФАКт. Цитата: "Я почти (!) уверен (!!!), что 80% текстур — те же самые, что и в первой серии". Весело-превесело встретим новый год. "Почти уверен" — это что, синоним слова "сомневаюсь"? Если так, тогда делаем замену — и все ништяк. Впрочем, человек не играл в игру (см. выше), удивляться нечему. А полностью новые (и бесподобные, кстати) текстуры — это одно из главных отличий второй части! Вот так, Х.М.!

Второе письмо потерявшего контроль

(Как обычно, все, относящееся ко мне лично, я не публикую. — **И.И.**)...и это доказывает, что реальность способна производить угнетающее впечатление независимо от наличия снега, -20 по Цельсию (по данным CNN, у вас сейчас именно такая погода) и отказывающихся заводиться автомашин Волжского, мать его, автозавода.

...опять же — опечатки вносятся независимо от клавиатуры. Твои слова о том, что без меня можно все-таки обойтись, "утешают". Право же, не знал я, что так быстро зарастет народная тропа... Но твоя идея отмечать мои тексты гнусным немецким словом "Франкфурт", дабы постепенно адаптировать читателя к изменяющейся на глазах обстановке и показать, что незаменимых нет, а ротация кадров может проходить без потерь, настораживает. Ведь в этой жуткой редакционной путанице, о которой я никогда не смогу забыть, вы обязательно перепутаете пометки и опять дезинформируете читателя!

...пожелание о регулярности переписки ставит меня в идиотское положение: я никогда в жизни не писал писем в журналы и газеты, считая это делом недостойным, а при таком раскладе... Я даже в "Известия" так и не написал, чтобы они убрали этот совковый транслит, из-за которого непонятно, что они имеют в виду и чем компания "Ай-Би-Эм" отличается от упоминаемой на соседней полосе "ИБМ". Теперь, после такого прокола и отступления от принципов, придется им написать.

...твой новый "Мотолог" смущает меня своей тягой к соплям и рассусоливанию. Типичные симптомы детской журналистики — жалость к читателю. Если узнаю, что ты это поощряешь, сделаю что-нибудь плохое.

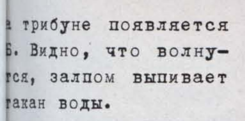
...вкусы читателей (я о хит-параде) произвели удручающее впечатление. Их (результатов) предсказуемость и их (читателей) доверчивость явно говорят о чем-то страшном. Добавь к этому читательскую алчность (как ты говоришь, анкет, за которые дают призы, прислано в пять раз больше, чем хит-листов, за которые призов не дают)...

Ну, прощай. А о том, как надо работать, напишу через месяц.

Х.Мотолог (Фрух-т-Франкт, khmotolog@altavista.net).

P.S. Узнал, что после моего отъезда закрылся журнал "Столица". Очень жаль. Знал бы что так получится...





Строго секр

Краткая стенограмма внеочередного, ФЕВРАЛЬСКОГО ПЛЕНУМА игроманов имени Game.EXE

…трибуне появляется …Б. Видно, что волну…тся, залпом выпивает …такан воды.
…плодисменты, перехо…щие в овацию. ББ ухо…ит.
…вучит фонограмма …Взвейтесь кострами, …иние ночи". Невидимый …олос торжественно про…зносит: "Февральский …ленум игроманов име…и Game.EXE предлагаю …читать открытым!"
…плодисменты, игрома…ы встают, некоторые …ходят.
…а сцене появляется Ла…а Крофт в школьной …орме. Девочка отдает …резидиуму салют и …вонким голосом произ…осит: "Игроманы все…о мира собрались в …тот знаменательный …ень, чтобы выбрать …учших из лучших, до…тойнейших из достой…ейших! Более семисот …елегатов выразили свое …орячее желание принять …частие в нашем вне…черeдном пленуме! В …дином порыве Game.EXE … народ признали луч…ей игрой 1997 года …uake 2!.."
…урные, продолжитель…ые аплодисменты. Вы…рик с места: "Quake 2 …ust die!" Это дисси…ент Хажинский. Хажин…кий с позором изгоня…тся в буфет.
…ара продолжает: "Вы…око оценили делегаты …руд наших, то есть …оссийских разработчи…ов. "Паркан" и "Братья …илоты" с большим от…ывом опередили поделки …ападных горе-масте…ов. Это большая честь, …о и ответственность …емалая, друзья!.."
…урные, продолжитель…ые аплодисменты. Вид…ые разработчики в ло…ах кивают головами, …екоторые уходят, не…оторых уводят, неко…орых уносят.
…ара продолжает: …Славной поступью взо…ел Tomb Raider 2 на …ерхнюю позицию в жан…е 3D action! Ура, то…арищи игроманы! …armageddon must …ie!.."
…амешательство в пре…идиуме. Посвежевший …Мотолог что-то шеп…ет на ухо секьюрити. …ару выносят. Свист, …опот в зале. Включа…тся запись ВИА "Фаб…ика страха". Объявля…тся перерыв на обед.



ЛУЧШИЕ ИГРЫ—97: ВЕРСИЯ GAME.EXE

Игра года	**Quake 2**
First Person Shooter	**Quake 2**
3D action	**Carmageddon**
Аркада	**Oddworld: Abe's Oddysee**
Стратегия	**X-COM: Apocalypse**
Real Time Strategy	**Total Annihilation**
Wargame	**Sid Meier's Gettysburg!**
Квест	**The Last Express**
Авиасимулятор	**Longbow 2**
Космический симулятор	**Wing Commander: Prophecy**
Наземный симулятор	**Armored Fist 2**
Подводный симулятор	**688(I) Hunter/Killer**
РПГ	**Fallout**
Multiplayer-игра	**Interstate '76**
Online-игра	**Ultima Online**
"Левая резьба"	**Grand Theft Auto**

ЛУЧШИЕ ИГРЫ—97: ВЕРСИЯ ЧИТАТЕЛЕЙ

(по результатам анкетирования, см. .EXE #1'98)

Игра года	**Quake 2**
First Person Shooter	**Quake 2**
3D action	**Carmageddon**
Аркада	**Worms 2**
"Стратегия до мозга костей"	**X-COM: Apocalypse**
C&C-клон	**Age of Empires**
Real Time Strategy	**Dungeon Keeper**
Wargame	**Sid Meier's Gettysburg!**
Квест	**"Братья Пилоты. По следам полосатого слона"**
Симулятор	**"Паркан. Хроника империи"**
РПГ	**Diablo**
Multiplayer-игра	**Quake 2**
Online-игра	**Diablo**
"Левая резьба"	**Creatures**

<Продолжение стенограммы пленума>

Секретарь президиума объявляет: "Уважаемые товарищи делегаты! Заслушайте выступления членов президиума Game.EXE. Слово предоставляется механизатору машинного доения пятого разряда, товарищу Мотологу Х.!"
Х.Мотолог поднимается на трибуну. Он одновременно велик и ужасен.
Народ безмолвствует.
<Материалы всех выступлений членов президиума внеочередного пленума можно прочесть в Приложении #I, на страницах I2-28.>

<Продолжение стенограммы пленума>

Секретарь президиума объявляет: "Товарищи, переходим к прениям! Есть желающие выступить по существу вопроса?" Тишина в зале. Депутаты сонно оглядываются и тормошат друг друга.
Секретарь президиума объявляет: "Поактивнее, товарищи! Не задерживайте сами себя, после прений состоится показ кинофильма "Невыносимая радость бытия" с титрами на японском".
К микрофонам один за другим начинают подходить маститые представители краев и областей. Начинаются прения.

<Материалы прений делегатов внеочередного пленума можно прочесть в Приложении #2, на страницах 30-40.>

<Продолжение стенограммы пленума>

Праздничная атмосфера пленума дополняется сотнями воздушных шаров, наполненных веселящим газом. На стены спускаются плакаты "Народ и Game.EXE немного едины", "Ультима, верни нам Вершинина" и "Решения внеочередного пленума в..." (неразборчиво). Звучит основная тема из кинофильма "Титаник".
Секретарь президиума объявляет: "Товарищи игроманы, пленум заслушал выступления товарищей из президиума и провел прения видных делегатов. Приступаем к голосованию. Голосуем списком. Члены имеют два голоса, нечлены — три. Кто за? Единогласно! Предлагаю считать внеочередной пленум закрытым!"
Аплодисменты, переходящие в массовую истерику. Стрельба из шотганов, хохот, звон разбитого стекла.

<На улице идет снег. Василий Иванович Хмурной еще раз оглядывается на шум и, поежившись, уходить в ночь. К утру будет совсем холодно. Но ведь скоро март...>





Игра года
FPS года (First Person Shooter)

Х.Мотолог *(Франкфурт)*

Поговорим о странностях любви. К шутерам от первого лица.

Нельзя сказать, что выбор дульциней был сложным. Его, выбора, просто не было. А если бы он был, то единственное, чем бы он отягощался, так это сравнительно большим количеством id-ненавистников среди наших разлюбезных читателей. Но у меня нет никакого желания оправдываться перед этими жалкими людьми. Да и в их лагере нет мира — единство только в графе "против".

Дохлые мухи и котлеты по-киевски, или Без аргументов

В этот раз игры, претендующие на высокое звание Первого Киллера на деревне, признавались в своих преступлениях с одного громкого окрика, с одного тяжелого взгляда, с одного показательного фальш-расстрела во дворе под окнами Game.EXE. Измельчал народец, измельчал...

Вот одна, но довольно внушительных размеров кучка дохлых мух: заведомо морально устаревшие Blood, Redneck Rampage и Shadow Warrior. Спору нет, на предварительном следствии некоторые из них держались молодцом, огрызались, выказывали характер, даже шутили! То есть, говоря шершавым языком протокола допроса, демонстрировали определенные достоинства. Но можно ли, господа народные заседатели, всерьез обсуждать этих обвиняемых сегодня? Я вижу, вы согласны, киваете, судья в центре, видимо, в знак особой солидарности, выразительно ковыряет в носу... А на хамские выкрики из зала о "потрясающей играбельности в сети" я вот что отвечу. Шахматы по переписке тоже захватывающая игра...

Так, кто там идет дальше? А, товарищ Клинт OutLaws Иствуд! Вы что, товарищ Хороший-Плохой-Злой, в самом деле считаете, что идея назвать FPS'ом года игру, самое ценное в которой мультики, достойна аплодисментов? Ну не знаю, не знаю, нам, вероятно, явно не хватает чувства юмора. Мы аплодируем, ногами...

Dark Forces 2 и Chasm поначалу казались крепкими орешками. Творение Lucas небезынтересно, потому что, будучи отпрыском легендарных "Звездных войн", верно изначально. Однако даже ярые поклонники сериала не без сожаления признают, что игра несколько примитивна технически. В новой упаковке нет-нет, да и найдутся ошметки "старых-добрых" DF1. И играбельность не сенсационна. Что называется, и покруче видели. Примерно в том же ряду Chasm — весьма интересная штучка по-киевски, пожалуй, достойный конкурент Jedi Knight. Но именно JK.

Hexen 2 — барин, белоручка, чистоплюй. С технической точки зрения, если ограничиться вышеперечисленными претендентами, — само совершенство. А каковы манеры! Вот только играть в него не слишком весело. Конгениально, но — занудно. Игре года такое не прощается, не правда ли?

Да, но остался чужеземец Turok, дитя PC и, стыдно сказать, господа, нинтенды-сиксти-фо... Смазливый, он впечатлил в свое время многих. Но и оснований отвергнуть его предостаточно: тяжкий приставочный дух, плоская карта, медленное движение как стиль игры... В расход иноверца!

Вы уж простите. Я теперь неместный. Может, чего-то не понимаю, оторвавшись от родного чернозема, но мне кажется, что это ОН. Quake 2. Наверное, это любовь.

Аргументы? Их нет у меня. Нет объяснений, говорю. Просто в одной компании, базирующейся в городе Даллас, штат Техас, совершенно случайно собрались гениальные программисты и блестящие дизайнеры. Не умея разбрасы-

id Software | Activision




Blood


Hexen 2


Redneck Rampage


Chasm: The Rift


Shadow Warrior


Outlaws


Turok: Dinosaur Hunter


Jedi Knight: Dark Forces 2

ваться, занимаясь сразу несколькими проектами, они годами корпят над одним, но главным. Над тем, что, появившись, оказывается на голову выше всех остальных.

Только не говорите, что мы не видим в Q2 недостатков, не надо! Куда ж без огрехов. Дискриминация игроков, не владеющих 3Dfx. Пожирание оперативной памяти в любых количествах. Стиль и драйв, вызывающие у многих активное неприятие. А также бездна других пороков (читайте письма в редакцию).

Вот я и говорю: не о чем спорить. Создатели жанра остаются лидерами гонки. И все.

Да! Готов съесть свой национальный головной убор, если читатели проголосуют иначе. Даю слово Старого Мотолога.

Игра года, или Почему раздача слонов бесполезна, мнение читателей ничего не стоит, враг не дремлет, а мир по-прежнему прекрасен

Я утверждаю: нет такого вопроса "Какая игра есьм игра года". Крошка сын, понимаешь, к отцу пришел... Игра года по мнению читателей — просто жертва недобросовестной статистики. Жалкое дитя ущербной демократии. Символ недостойного компромисса со своей нечистой совестью. Отмазка в поисках любви и, вообще, взаимности.

Игра года — это другое. Это такой исполняемый файл, который можно исполнять долго. Квесты не подходят. Единожды пройденные...

Стратегии, несмотря на бум паршивых C&C-клонов, остаются жанром специфическим. Играбельность их — это сложный умирающий язык, ценность которого затерялась где-то между фразеологией, морфологией и морфином. Хорошая стратегия столь же непонятна рядовому нашей войны, сколь лакома ему дурная C&C-копия, со всеми ее псевдоновыми вариациями. Давать приз TA есть очередное преклонение колен перед Blizzard и/или Westwood...

Но — забудем вышесказанное. Будем считать, что это никогда не было написано. Станем рассуждать по-другому.

Хочется наградить впередсмотрящих. Тех, кто двигает этот замшелый мир, кто пытается раскрутить наш маленький, в сущности, шарик. Таких было не мало, и там, и здесь (это моя беспокойная мысль вернулась к жанрам, которые неуместны в наших рассуждениях). Но так уж сложилось, что вместо Песни о Буревестнике получается Песня о Соколе. Простите.

Теплых слов заслуживают те, кто умеют делать игры. Создавать опиум для народа. Творить его из воздуха. Свежее, но цельное. Не считать хорошо проданное в прошлом году способом сэкономить на разработке товара нового. Никогда не думать "время все спишет". Никогда не думать "они простят". Не говорить "в следующей версии". Не создавать дыр и не затыкать дыры.

А делать игру интересной, как бросание камушков в воду, и красивой, как рябь на этой воде. Делать игру для себя. Не стыдиться того, что сделали. Такие девелоперы выше любых наград, но достойны их.

Эпическая часть закончена. Каждый может поискать и найти ответ для себя, удовлетворив тем самым вопрос "кто?".

Мы сделали это. Не собираемся отстаивать свое мнение, нам это ни к чему. Не собираемся спорить с вашим — по тем же причинам. Тут, повторюсь, не до аргументов.

"Демиурги создали атмосферу настолько целостную, что по ту сторону монитора находится простенькая, но реальность. А воздух не продается.

Минул 1996-й, и Quake — лучшее его порождение в мире компьютерных игр. Не только из-за непревзойденного дизайна, первейшей графики и уникальной сетевой гибкости. Нет. Это еще и образец полностью законченного продукта. Продукта, в котором нет ничего лишнего. Аминь."

Конец цитаты.

Не ожидали, что придется повториться. Не хотели. Пришлось.

1997. Quake 2.





Квест года

Ольга Цыкалова



режде чем рассказать вам о своем Квесте-97, объяснять, что, как и почему, давайте разберем по косточкам то, что украшало нашу жизнь и наш отдел в течение прошлого года. Проще всего провести разбор полетов по привычной схеме — согласно классической рейтинговой .EXE-системе: графика, звук, сюжет... Идет? Так и поступим.

Графика

Можно смело заявить, что по части графики квесты в 1997-м шагнули далеко вперед. Еще год назад мы в голос жаловались на лезущие изо всех щелей неумелые и уродливые трехмерные игрушки. А ныне, погляди в окно! Чего только нет! Солнечный импрессионизм игрушек от Cryo и мрачная экспрессия Blade Runner, фотографический реализм Riven и модерн The Last Express. И все это в 3D! Невероятный прогресс. К концу года даже люди стали получаться трехмерными: в анимированных вставках Blade Runner персонажи смотрятся почти как живые...

Да, 3D — технология уже не будущего, а настоящего. Бледно выглядят на фоне этого трехмерного великолепия остатки видео и двумерной анимации. Даже роскошный второй Broken Sword не смог противопоставить ничего нового вторжению трехмерной графики. Если оценивать графику квестов этого года в целом, то, без сомнения, ей можно смело поставить 90%. Уж посмотреть-то в играх прошлого года было на что! Хотя... Это — развитие. А как насчет того, чтобы обухом по голове? Было ли в играх прошедшего года что-нибудь по-настоящему новое, то, что "зацепило" бы нас навсегда?

Нет, нового не было. Ничего не поделаешь. Зато было то, что "зацепило", — потрясающий синтез уже отшлифованных и, если честно, изрядно поднадоевших технологий. Внешне непритязательная графика The Last Express отличается удивительным техническим разнообразием и сложностью. Здесь есть и 3D, и анимация, и (скрытое где-то глубоко под отточенной "комиксной" графикой) постылое видео... И каждый из этих методов — вовсе не повод похвастаться техническими достижениями, а лишь средство для воплощения атмосферы эпохи, причем в игре достигнуто удивительное единство стиля и гармония различных художественных средств.

Smoking Car Productions Broderbund

Звук

Интересные, хотя и не такие заметные перемены. Изменилось не качество, а количество. Игрушки стали более говорливыми и "шумными". Многочисленные диалоги и спецэффекты вполне соответствуют звуковому наполнению настоящего кино. С одной стороны, это радует, с другой — здорово осложняет жизнь. Все больше игр требуют от нас знания разговорного английского. Если раньше язык игры исчерпывался короткими фразами с субтитрами внизу экрана, которые при желании и наличии словаря мог перевести даже человек, вовсе не знающий языка, то теперь в порядке вещей просто бормотание под нос, да еще с кошмарным "местным" акцентом. Многих персонажей Blade Runner мне приходилось слушать по нескольку раз — чтобы просто въехать, о чем они там говорят. Приятным исключением стало звуковое оформление все того же The Last Express. Несмотря на нескончаемый треп многонациональных персонажей, можно было различить каждое их слово — не за счет "дереализации" речи, а за счет великолепной технической обработки и наличия отличных актеров. Музыка в этой игре — просто выше всяких похвал. Она... – музыка, что тут еще скажешь!

Учитывая вышесказанное, поставим квестам за год... 85%. Да, этого, пожалуй, будет достаточно.

Сюжет

Не в пример другим жанрам квесты всегда отличались подлинным полетом фантазии. Наши ожидания добротных сюжетов не были обмануты и в 1997 году. От Древнего Рима до Первой мировой войны, от двора Короля-Солнца до далекого будущего! Любые времена и страны, не говоря уж о множестве чисто фантастических миров.



Сохранился и протоптанный много лет назад туристический маршрут "Атлантида—Остров Пасхи—Египет" с ответвлениями в Империю инков и Стоунхендж. Квестовый туризм уже превратился в почтенную отрасль жанра, ничего с этим не поделаешь, а появление Riven'а даже меня примирило с этой разновидностью любимого жанра.

Несмотря на появление долгожданного продолжения бессмертного Myst'а, волна мистомании несколько спала, и, не без удовольствия покинув забитые пазлами почти безжизненные миры, мы смогли пообщаться с кучей не просто обитаемых, а прямо-таки перенаселенных квестов, в которых жизнь так и била ключом. По части разветвленности и литературности сюжета бесспор-

ными лидерами года стали Callahan's Crosstime Saloon и... The Last Express. Это уже не игры, а, можно сказать, большая интерактивная литература.

В общем, как всегда, сюжеты получают твердые 85%.

Интересность

Вот мы и добрались до самого важного! Ни роскошная графика и звук, ни оригинальный сюжет не смогут заставить нас играть в игру, если она не рождает в душе ни малейшего отклика. Именно с ней, с интересностью, дела в прошлом году обстояли не так хорошо, как хотелось бы...

Что мы хотим от квестов? Того же, чего хотели французские граждане 200 лет назад от своего правительства, — свободы, равенства и братства. Свободы перемещения во времени и пространстве, равенства в правах и обязанностях игрока и компьютерных героев, братства в виде тесного взаимодействия всех участвующих в игре персонажей.

В прошлом году этот утопичный лозунг наконец-то начал наполняться реальным содержанием. Не сосчитать все фирмы, которые рекламировали свои игры как первые, соответствующие всем этим требованиям. Увы, по тернистому пути первопроходца достаточно далеко зашел только The Last Express.

Почему он оказался в одиночестве, мы уже знаем. Оказывается, чтобы создать игру, хотя бы частично отвечающую нашим мечтам, нужны годы работы, гигантский сценарий, миллионы в твердой валюте и... настоящий художник в качестве автора. Подумайте — ведь в The Last Express действие было ограничено всего тремя днями, несколькими вагонами поезда и парой десятков его пассажиров! И сколько времени, денег, труда и, похоже, здоровья это стоило создателям, первыми шагнувшим на скользкий путь совершенства!

Тем более печально, что те счастливчики, которым удалось раздобыть TLE, играют в него с превеликим трудом. Оказывается, наличие давно проклятой квестерами бабки, без движения сидящей в дальнем углу квестового мирка и замогильным голосом по первому требованию вещающей в любое время дня или ночи, что "дабы получить золотое яблочко, нужно найти самоварную трубу, а ту, в свою очередь, можно выменять у Кощея Бессмертного на аэроплан", — вовсе не позор современной игрушки, а ее непременная часть. Иначе откуда мы узнаем, "что делать дальше"? Этот вопрос — главное, что отпугивает людей от игры в условиях, приближенных к реальным. Жизнь идет, shit happens, люди проходят мимо, разговаривают между собой, что-то делают, пытаются чего-то добиться от нас. Каждый момент этой жизни, как и положено, неповторим и уникален... а нам, нам "Что делать? Пока они все живут?".

Да играть! Просто Играть! Не решать пазлы, а именно играть в чужую жизнь, как в свою. Боюсь, что эта головоломка нередко будет похлеще Lighthouse.

Прочие игры прошедшего года в плане интересности с лозунгами французской революции явно не совместимы. Обещанным реальным временем в них и не пахло. NPC повторяли свои реплики, как попугаи, и вертелись под ногами, задачи сводились к обычному добыванию и применению всякого хлама...

В общем и целом, интересность игр прошлого года можно оценить только в 80%. Да и то с некоторой натяжкой.

Квест года

Решая, какая игра станет нашим квестом года, мы довольно долго мучались вопросом: а можно ли давать это почетное звание игре, которую в нашей стране видело не больше сотни человек? Тем более что половина из этой сотни, судя по всему, не выдержала уже первых 10 минут игры и, плюясь и чертыхаясь, сообщила нам, что графика в игре — "кошмар" и "что делать — непонятно".

Скажу вам по секрету, весь наш отдел квестов (а в полном составе это что-то около 17-18 человек) — большие снобы, и нас крайне радует мысль о том, что, когда лет через десять в институтах начнут учить, как делать игрушки, то в первом же учебнике самая почетная глава будет отведена TLE. Такие новаторские игры случаются в квестостроении не часто, и отметить их — для нас дело чести.

Итак, почему TLE

1. Это первая игра, от начала и до конца идущая в реальном времени. События не ждут, пока вы отлучитесь на полчасика попить чайку. Если игру не остановить, эти полчасика пропадут из жизни вашего героя насовсем.



2. Это первая игра, в которой все персонажи живут своей, абсолютно независимой от героя жизнью. Вы можете проследить нехитрые перемещения всех обитателей поезда в любой момент времени и подслушать любые разговоры. Вмешаться же в их жизнь вы можете только в соответствующих — и при этом вполне объективных — обстоятельствах.

3. Это первая игра, в которой ваши перемещения в пространстве ограничены только физическими условиями, в данном случае — реалиями движущегося поезда. Нет мест, куда не пускают просто без объяснений, хотя герой "физически" вполне способен в них проникнуть (исключение — окна, которые иногда нельзя открыть по совершенно непонятным причинам). При этом — полная свобода возвращения "назад" в прошлое и возможность переиграть любой эпизод.

4. Это первая игра, в которой поиск и применение инвентаря носят откровенно вспомогательный характер. Вы берете и используете какую-либо вещь, только если она вам нужна для какой-либо определенной цели.

Боюсь, правда, что все вышеперечисленные радости TLE пока не воспринимаются остальными разработчиками в качестве абсолютных и бесспорных...

P.S. Если вас заинтересовал "наш выбор", сообщаем, что московская фирма ElectroTECH Multimedia (насколько нам известно, единственная, завезшая TLE осенью прошлого года) собирается привезти еще немножко коробок с нашей любимой игрушкой. Спрашивайте "Экспресс" в магазине фирмы на Покровке (тел.: (095) 921-7777).

Мы понимаем также, что этот "наш выбор" не совсем справедлив в отношении тех, у кого проблемы с английским языком. Мы прилагаем все усилия к тому, чтобы организовать перевод субтитров в игре на русский. Энтузиастов в Москве хоть отбавляй, но пока неизвестно, согласится ли Broderbund подписывать договор на весьма скромный тираж, который может быть распространен в России...



X-COM 3: Apocalypse

Стратегическая игра года

Олег Хажинский

Я ненавижу эту игру! Я убил на нее месяц своей единственной жизни. Я потерял из-за нее несколько килограммов своего дефицитного веса. Я почти необратимо испортил отношения с окружающими людьми и едва не лишился своего социального статуса. И ради чего? Ради ничтожной, жалкой поделки!

Графика конца шестнадцатого — начала семнадцатого веков. Анимация отсутствует как класс. Интерфейс так и не завезли. Мы ждали эту игру столетия, мы ползали с лупами над раритетными эксклюзивными картинками, мы мечтали долгими зимами и короткими веснами: "А вот выйдет X-COM 3...". Жизнь была горестной, но у нас была цель, свет в конце туннеля — X-COM: Apocalypse. Скриншоты, правда, были большей частью отстойные, но мы успокаивали себя: "в статике всегда так бывает", "это же всего лишь предварительные наброски"... Жалкие оправдания. Робкие попытки скрыть правду. X-COM: Apocalypse — самое большое разочарование года. Удар ниже пояса года. Нож в спину-97. Лучшая растоптанная мечта...

Что тут еще добавишь? Я люблю X-COM: Apocalypse. Это лучшее, во что я играл в 1997-м.

MicroProse

Mythos Games

Так бывает. Живущие рядом любовь и ненависть — две стороны одной медали. Слишком многое связывало нас с именем X-COM. Гений братьев Galloup, творивших в лабораториях засекреченной Mythos Games, держит нас под контролем уже более пяти лет. Их первая игра для PC — Laser Squad, была лишь пробным мазком, полевыми испытаниями новейшего оружия массового поражения. Испытания прошли успешно — людям понравилось возиться с маленькими человечками, выбирать для них оружие и вести в бой. Нас уже зацепило это ощущение страха при виде надписи Hidden Moves. Не все еще знали, что такое Sound Blaster, но многие уже слышали шепот Чужих в соседней комнате. Итак, мы оказались на крючке у братьев, даже не догадываясь об этом. А когда ЭТО случилось, предпринимать что-либо было уже поздно. На Землю обрушилось Первое вторжение, и нам пришлось защищаться. Могу повторяться сколько угодно: первый X-COM я считаю лучшей компьютерной игрой, когда-либо созданной за всю историю человечества.

Перемотаем пленку немного вперед. Вот радостные фанаты исполняют нижний брейк, узнав о неожиданно раннем выходе второй части X-COM... А вот они же сжигают купленные коробки с Terror From The Deep около офиса MicroProse — игра оказалась наспех подретушированной версией Enemy Unknown... А потом возвращаются домой и... садятся за Terror From The Deep. А что делать — ведь это все то же UFO, просто под водой... Растет и ширится народное движение. Кому-то не хватает уровня Super Human. Кто-то предлагает всем программку для ведения учета бойцов...

Когда Apocalypse был уже близок к выходу, многие все еще играли во второй и первый X-COM. Я и сам, признаюсь, начитавшись описаний будущей игры, впал в ностальгию и откопал среди старых сборников заветный Enemy Unknown.

Что, что мы нашли в этой игре? Не могу говорить за всех — только за себя. Мне нравится бескомпромиссность X-COM. Игра требует вас без остатка. В нее нельзя поиграть вечерком после работы, она ЗАМЕНИТ вам работу. Еда и сон — по желанию, не отходя от кассы. Другие игры, сделанные "в традициях" X-COM, напоминают тайваньские детские модельки взрослых машин. Здесь вы можете вооружить своих солдат, но (какая досада!) у разработчиков хватило фантазии/денег/желания только на 10/20/30 заранее определенных миссий. А вот тут сюжет вроде бы слегка ветвится, но зато поле боя нарисовано, и сколько ни бросай гранат в этот дом, хуже ему не станет. Я смеюсь в лицо людям, говорящим об Incubation как об игре "круче UFO". Мило, забавно — но зачем путать божий дар с яичницей?

Прочие игры являются как бы "отсутствием чего-то". Уцененной версией для нищих духом. Для тех, кто торопится. Для тех, кто не может разобраться. Для тех, кто живет по технологии Fast Food. Для тех, кто смотрит только на обо- лочку. Для нас. Чтобы понять X-COM, особенно третий, надо сделать шаг. Надо немного подумать и разобраться. Нужно подобрать ключ к этой закрытой двери, и тогда вы окажетесь внутри.

В X-COM есть все. Здесь каждая миссия — это сценарий боевика. Каждый эпизод — готовый сюжет для рассказа, достойный пера лучшего сочинителя. Почему X-COM никак не надоест? Да потому, что эта игра — как кино с гибким сюжетом, кино длиной в месяц, кино, которое часто бросают на середине и начинают смотреть сначала, чтобы сделать его лучше.

Третий X-COM имеет МАССУ недостатков. Можно потратить часы в спорах о том, хуже игра первой части или нет, можно осыпать проклятиями художников Mythos и поджидать в темном переулке разработчика графического engine. Но надо всегда помнить о главном — идею X-COM трудно испортить. Проведя часть своей жизни в Мегапрайме, я сожалею лишь об одном... О том X-COM: Apocalypse, который МОЖНО было бы сделать.



Sid Meier's Gettysburg!

Wargame года

Олег Хажинский

Признаться, я не особо благоговею перед КЛАССИЧЕСКИМИ wargames. Более того, обычно нахожу их скучными и однообразными. Понимаю, хвастаться здесь совершенно нечем, это все равно что говорить, будто шахматы — монотонная и унылая игра. Но, увы, против природы не попрешь. Припоминаю, на "Спектруме" был один wargame, которым я сильно увлекся — битва за Сталинград. Играл я за немцев, и на протяжении нескольких часов радостно передвигал фишечки с обозначениями ружей, минометов и танков. Наступление явно захлебывалось, но отступать было некуда — save на моем магнитофоне не работал.

Шли годы. Войска продолжали наступать. Сталинград иногда мутировал в Москву, иногда в Берлин, иногда — в другие города. Фишки стали более красивыми и выпуклыми, условные обозначения населенных пунктов — менее условными. Цифр и таблиц становилось все больше, играть становилось все труднее. Фишки с обозначениями солдат Конфедерации стали нагло зевать от скуки. Наступил 1997 год. Сталинград был захвачен уже сотни раз — с севера, с юга, справа и слева, с воздуха и путем проходки подземных штреков. Боже мой, сколько лет прошло — десять? Пятнадцать? Ничего не изменилось. Wargame'ы продолжают упорно крутиться на одном пятачке.

В чем причина? В законах жанра: эти игры произошли от настольных, и самые известные фирмы, работающие на этой делянке, все еще продолжают заниматься изготовлением "бумажных" wargame'ов. Но время идет, и сегодня у компьютеров несколько больше возможностей, чем у картона, фломастеров и пластмассы. Это поняли в Atomic Games, и их замечательный Close Combat 2 можно назвать одним из самых ярких wargame'ов года. Это поняли в TalonSoft, и в будущем году нас ждет принципиально новая линейка от производителей "самых занудных игр в мире". Это знал Сид Мейер, когда делал свой wargame — Sid Meier's Gettysburg!

На самом деле, Сид здорово облегчил нам задачу. Не будь Gettysburg'a, нам пришлось бы идти на сделки с совестью, выбирая наименее НЕ ПОНРАВИВШУЮСЯ игру года. Gettysburg! — это игра со знаком плюс, это то, о чем хочется говорить и, что более важно, во что хочется играть.

За что Gettysburg! так мил сердцу игромана? За то, что он прост и понятен. Он свой, в нем нет ничего сложного. В детстве многие из нас играли в игрушечных солдатиков. Дедушка Мейер сделал ИГРУШЕЧНУЮ ИГРУ. Цвета Gettysburg! — золото пшеничных полей и изумрудная зелень лугов. Настроение Gettysburg! — праздник и военный парад. Пусть в бою умирают тысячи людей — боль и смерть остаются за кадром. Под барабанную дробь и цокот копыт, под артиллерийскую канонаду и гортанные выкрики командиров в наши маленькие комнаты вползает ИСТОРИЯ. Не скучные параграфы из учебника, не сводные таблицы и графики, не иероглифы условных обозначений — Старые Генералы собственной персоной смотрят на нас с той стороны экрана. Смотрят и ждут.

Electronic Arts

Firaxis



Какой ход — военный совет перед каждой миссией! Вы испытали это ощущение страха и ответственности перед другими людьми? Я — да. И пусть это всего лишь хорошо записанный диалог и очень большой спрайт с изображением руки, но я верил каждому слову и прошел всю кампанию не отрываясь, на одном дыхании. Так и должно быть в настоящих играх.

"Есть упоение в бою..." Сид Мейер еще раз напомнил нам об этом. Доказал, что сложная игра не обязательно должна быть скучной. Заставил оторваться от перемещения фишек, разбудил заснувших на карте с условным обозначением Сталинграда, показал, каким увлекательным может быть wargame. И ушел. Ушел делать другие игры, оставив профессиональных производителей wargame'ов без призов.

Строго спрашиваем себя: не попались ли мы на удочку общественного мнения, не пошли ли за громким именем? Отвечаем как на духу: пошли, попались. Но уж больно хочется чуда, хочется верить и следовать. Тот, кто с младых ногтей "сидел" на играх Сида Мейера, начиная с Pirates!, не может быть беспристрастным. Радостно знать, что твой кумир в строю и делает для тебя новые игры. Втройне приятно, когда эти игры не обманывают твоих ожиданий.

Так что к черту объективность — поаплодируем Gettysburg'у, лучшей военной игре года!



Total Annihilation

RTS года *(Real Time Strategy)*

Олег Хажинский

Боюсь, скоро термин "стратегическая игра в реальном времени" станет таким же бессмысленным, как "масло масляное". 90 процентов всех современных стратегий — RTS, и если среди wargame'ов или походовых стратегий претендентов на "лучшее-97" можно пересчитать по пальцам одной руки, то здесь придется задействовать все конечности, имеющиеся в распоряжении игромана. Сама аббревиатура RTS больше не определяет сути игры — впору вводить поджанры, и когда-нибудь мы этим обязательно займемся. Когда-нибудь.

А пока — несколько умных слов об уже решительно сформировавшемся поджанре RTS, стратегий в реальном времени, поначалу прираставшим исключительно теми играми, которые лучше всего характеризуются термином"C&C-клон". Этот год, как никакой другой, был богат на подобные проекты. Сперва их появление воспринималось как повод для оттачивания остроумия. Вскоре запас шуток и острот иссяк, а игры продолжали прибывать. Сверкали свежей краской новенькие Town Hall'ы, стройные ряды крестьян повторяли "Да, милорд", как куклы твердят "Мама". Происходящее перестало быть сначала смешным, а потом и забавным. Фраза "очередной C&C-клон" стала штампом. В наших сердцах поселился ужас.

К осени игры стали выходить с такой скоростью, что никто не успевал в них играть. Возникло желание сделать в Word'е шаблон — настолько были похожи клонированные собратья. Наступил КРИЗИС ПЕРЕПРОИЗВОДСТВА. И вдруг ситуация начала меняться. Клоны продолжали прибывать, но в общей массе, подобно крупицам золота, стали попадаться интересные экземпляры. Жить стало веселее.

CaveDog Entertainment | GT Interactive

Здесь стоит разобраться, почему мы чуть было не погибли под грудой откровенно слабых игрушек. Если вам кажется, что игры появляются сразу и из ничего, вы заблуждаетесь. Создание игры — очень долгий и муторный процесс, отнимающий массу времени, денег и сил. Если игра Икс только что вышла, и вы видите, что она не идет ну ни в какое сравнение с играми Игрек и Зет, которые обогнали ее на месяц-другой, это вовсе не значит, что издатели Икс полные ослы. "Зачем они сделали этот жалкий Икс, если знали, что у нас есть замечательный Игрек и крутейший Зет?" — спросите вы. Работа над игрой длится годами, и, как я уже говорил, чтобы игра была современной сегодня, она должна быть суперсовеременной вчера. Предвидеть развитие спроса дано далеко не каждому, здесь надобно сочетание многих качеств — и умение прогнозировать, и знание технологий, и опыт, и просто везение. Во многом создание игры — игра, игра с очень высокими ставками. Но разве миллион проданных копий Command & Conquer не стоит стараний?

Но везет не всем. Подобно тому, как свет погасшей звезды все еще летит сквозь пространство и время, так и игры, умершие еще на стадии разработки, настигают нас месяцы спустя. Это печально, но факт. Это грустно, но тем радостнее встречать игры, которые не устарели в пути. Total Annihilation, победитель нашего конкурса имени Лучшей RTS'97, — несомненно, принадлежит к числу везунчиков.

Выбрать именно его среди прочих достойнейших кандидатов было очень и очень непросто. Особенно упорные бои развернулись в финале — ТА против Myth. Поначалу Myth одерживал победу, закидывая ТА горшками с зажигательной смесью. Практически все 150 хваленых юнитов ТА были разорваны на куски, когда Commander Core опомнился и начал дразнить гномов-подрывников. Гномы были очень круты, они испытали за свою жизнь все виды страданий, но не смогли вынести обиды — их обзывали плоскими, им говорили, что из них торчат пиксели. Представьте себе, какое отношение может быть у куба к квадрату? Так что Myth затаился и в данный момент отращивает себе трехмерное войско.

Население ТА празднует победу. Потери, понесенные в боях с Myth, никого не беспокоят. Создатели обещали каждую неделю выкладывать на свой сайт по новому юниту, и свое обещание держат. ТА войдет в историю как первая стратегическая игра с настоящими 3D-персонажами. Видный российский разработчик г-н Орловский в прошлом номере .EXE популярно всем разъяснил, почему местность в ТА не является трехмерной, однако сей факт не меняет сути вещей — еще ни в одной игре юниты не передвигались по земле так живо и реалистично. Наблюдение за стайкой роботов, преодолевающих холм, приносит ни с чем не сравнимое эстетическое удовлетворение. Ну разве что, с движениями рук главного героя в Quake 2. Рельеф, несмотря на свою псевдотрехмерность, впервые перестал быть просто декорацией. Вообще, говоря о ТА, очень часто нам придется употреблять это слово, "впервые". И это принципиально.



Игре удалось не затеряться среди сонма клонов, и дело не только в этих трехмерных танчиках. Вместо того чтобы слепо копировать "рецепт успеха", который уже успел порядком устареть, создатели подключили фантазию. Интеллектуальный интерфейс ТА, с его стеком команд и прочими возможностями, я уверен, сейчас уже копируется прочими в их клонах образца 98-го года. Идея с главным действующим лицом, Командиром, тоже пришлась игрокам по вкусу и разнообразила multiplayer-игры. Многообразие строений и вооружения, чей список все продолжает увеличиваться, не даст нам скучать. Деталь здесь, штрих там — так, шаг за шагом создается общая картина игры. Лучшей RTS 1997 года.

Да, Total Annihilation не произвела своей Великой и Октябрьской, не открыла новый жанр, не накормила голодных, не одела раздетых. Это всего лишь "еще один C&C-клон". Но я скажу следующее. Дорогой Дед Мороз, если ты есть, пожалуйста, сделай так, чтобы в новом году все клоны были такими же, как ТА. Спасибо!

P.S. Стоп, стоп, Дед Мороз, погоди! Я не это имел в виду! Не надо таких же клонов! Других давай, не похожих! Да стой, я тебе говорю! Ушел... Вот незадача... Что ж теперь будет-то?



3D action года

Х.Мотолог *(Франкфурт)*

Год был сладок. Год был на редкость урожаен. Год заставлял нас то и дело пускать слюнки, облизываться и активно выделять елейный желудочный сок. Допрежь эти жалкие парвеню, владельцы недокомпьютеров, именуемых в народе приставками (хорошим словом дерьмо не назовут), нагло пялились на нас, скабрезно скаля свои гнилые нижние челюсти. Иные времена — иные нравы! В 97-м мы, гордые и красивые дети от счастливого брака IBM и Била Гейтса, белая кость и self maid men, смотрим на них снисходительно. Можем себе позволить. Ибо сначала мы просто победили. Потом пришла дружественная 3Dfx и растоптала труп ногами. Все верно, побежденных надо жалеть. Побежденные заслуживают снисхождения. Хотя бы перед смертью...

К чему все это? Почему на банкете, под звуки победного марша и фейерверка, в зале, чей пол залит сладким и безумно дорогим шампанским, где нет прохода от поклонников, обрывающих фраки в просьбах автографов, почему здесь, на этих именинах моего жестокого сердца, я вынужден вспоминать прошлое — кровавое и счастливое одновременно?

Потому что 3D action, этот насквозь шизоидный, но бесконечно любимый жанр, в котором я растворил себя без остатка, был фронтом. Потому что мы выстояли и одержали верх. Потому что война-97 кончилась. И осталось только выбрать героя этой войны.

Зачехляю шотган. Утираю пот. Стряхиваю с сапог прах врагов. Присыпаю стрептоцидом несквозные раны. Хлопнув стакан смирноffской, цыганской иглой штопаю сквозные. Вытираю о галифе окровавленные руки (дурно пахнущая, местами зеленая чужая уже свернулась, своя, темно-бордовая и все больше венозная струится, переливаясь всеми 256-ю оттенками красного). Достаю обтерханную полевую сумку. Из нее — помятую, простреленную в нескольких местах, залитую красным, белым и синим, обоженную до неузнаваемости черт тонкую ученическую тетрадку — заветный мартиролог и сказочный наградной лист. Шелестят страницы, наплывают воспоминания...

MDK. Он был первым. Гениальный и в то же время такой народный. Бешеный и едва ли не интерактивный саундтрек. Безукоризненная играбельность. Неповторимый стиль... Как же давно это было! Блюдо остыло — пришел половой и подал другие игры.

Interstate '76. Никто так и не заметил, что там не было текстур! Идеальный пример тончайшей, скрупулезной и высокопрофессиональной работы... Жаль, что игра получилась слишком элитарной. Это я так, чтобы в подробности не вдаваться...

Extreme Assault. Последний из могикан, ярчайший из представителей вымирающего племени софтверного рендеринга. Таких больше не делают! Откровение и отрада. Рядом G-Police, один из первых шедевров рендеринга аппаратного. Таких теперь будет много. Выбрать из этих двух action года не получится: слишком много будет искр, слишком пожароопасна окружающая обстановка. Отметем обе...

Sub Culture?.. Почти наш выбор, но все же — типичное НЕ ТО. Tomb Raider 2? Слишком похоже на первую часть, слишком попсово. Где элитарность? Где матастазы сумасшествия? Где драйв? Что (плохо слышно)? Поклонники action-adventure мочатся кипятком? (Лучше бы кровью.) Это их проблемы. Нихт! Молчать! Я сказал!..

Sales Curve Interactive

Stainless Software



Пролистываю еще несколько, теперь, к сожалению, уже ничего не значащих страниц. Почти не трогающие стенограммы заседаний генштаба: главный указал на, главный привлек внимание к, главный попросил подумать о. Радиоперехваты переговоров противника: сплошь мат, сплошь скудоумие, сплошь вертикальные черточки красным — иных уж нет... Дальше, дальше!

Так. Так, так, так! Неужели Оно?! Как же я мог забыть Такое?! Мать моя игра!.. Стоп, не надо эмоций, давай рассуждать. Какой action-поджанр был в 1997-м самым популярным? Конечно же, авто- и мото-НЕсимуляторы. И первым среди равных был, разумеется... Ну же! Самая жестокая, отвязанная и отмороженная игра 1997 года... Гонка неограниченных возможностей... Максимальная игровая свобода... Игра, умиротворенная на своей собственной родине зеленой кровью... Музыка, написанная группой Fear Factory (как подходит это название, а!)... Стопроцентный аморал, возведенный в ранг компьютерного искусства...

Carmageddon. Точка. Все, о чем мечтало ваше больное подсознание. Полное раскрепощение ваших эмоций. Больше action, чем в любом FPS. Больше действия, чем в любом кинотриллере. Полная гармония между идеей и реализацией, между созидателями игры и сумасшедшими играющими...

А теперь попробуйте мне заикнуться, что ЭТО можно было не заметить. Заикнулись? Вслух?! Свободны! К чертям собачьим! Попробуйте сказать, что это было негуманно. Кто здесь такой добрый? Идеальных игр нет, товарищ. Шир.нар.массы любят Томагучи. Шир.нар.массы слагают и поют про него песни. На выход, товарищ, с вещами! Зачем нам дети?..

Болезни, привитые нам Stainless Software, лечатся экономией денег на жвачке и покупкой нового компьютера. Да, это больно. Но можно было играть в 320x200. Кайф, создаваемый игрой, заслонял убогость такого варианта. Этот кайф заслонял вообще все.

Именно так и надо делать игры. Именно так игра и выглядит, звучит и пахнет. Тем более — 3D action сладкого и урожайного 1997-го.

Все, что в этом году было, — там есть.

Заводи, сволочь!

Oddworld: Abe's Oddysee

Аркада года

Наталия Дубровская

Честно говоря, даже не совсем понятно: ну как аркада может быть "лучшей"? Аркада — она и есть аркада. Вечный бег, начатый "Коммандером Кином", который постепенно делался все стройнее и учился жизни — сначала цепляться в полете, повисая над пропастью на кончиках пальцев и кнопке Shift, потом — падать-перекатываться, затем — складывать предметы за пазуху, позже — разговаривать... немножко. По-солдатски. По-аркадному. И все. Так что аркада может быть... "лучшей из лучших", скажем, или, в крайнем случае, "лучше всех", но просто ЛУЧШЕЙ! Не такой, как все... Как положено при номинировании игр года...

МОЖЕТ! Теперь может!

Маленький зеленый Эйб из простенькой, на первый взгляд, игрушечки Oddworld: Abe's Oddysee отличается от своих предшественников примерно настолько же, насколько незабвенный "Принц Персии" отличался от тех, кто бегал по отмерянным квадратам аркадной прямой до него.

Правда, "Принц" научил аркадное население массе новых и полезных вещей — виснуть в прыжке, опять же драться по-настоящему, рассчитывать движение на три экрана вперед, ходить потихонечку... Здесь Эйб ничего нового нам не предложит: по физическим способностям он во многом уступает даже герою Flashback, поскольку ни за что не хочет драться!

С другой стороны, разве ЭТО, разве новые "технические" возможности стали тем, что сделало "Принца" Принцем?

Ох, вряд ли! Аркада вдруг перестала быть интерактивным мультиком "от двух до пяти" и превратилась в мрачноватый, проработанный до мелочей и... ну что тут скажешь — по-своему реальный мир. Были и до этого отличные аркадные игры (хотя бы тот же Keen), но ни одна из них не генерировала свою реальность, новую и властную — а ведь именно это и делает игрушку Игрой!

И именно это отличает нашего "Эйба" от всех милых и симпатичных аркад этого года! Он не научился (ну, почти не научился) ничему новому в "спортивном" плане, зато принес с собой новый мир, намного более сложный и живой, чем мир многих игр, "атмосферных" по определению — вроде FPS или моих любимых квестов.

Великолепная графика, балансирующая на грани "трехмерности", ничуть не нарушает простоты и гармоничности классических аркадных перемещений. Тонко проработанные бэкграунды и идеально просчитанное масштабирование делают мир Abe's Oddysee объемным и осязаемым — и при этом нас не "грузят" трехмерными наворотами. Мы живем в новом мире, но живем по-прежнему. Так и бежим по прямой, только мир стал... еще чуть-чуть более "настоящим". Объемным. Странным (на то он и Oddworld!). Населенным.

Вот мы и пришли к самому главному! Самое удивительное в Abe's Oddysee — ОБЩЕНИЕ! Которого в аркадах не бывает. По определению. Тупое бормотание слабо анимированного персонажа, засунутого доброй программистской рукой в какой-нибудь темный угол самого забористого уровня, — это не общение! Это маленькая передышка на поле боя. Шанс перекурить — причем не очень весело.

Oddworld Inhabitants | GT Interactive

Эйб не просто "разговаривает" — жизнь его впрямую зависит от того, насколько грамотно и умело он будет это делать, поскольку наш зелененький малыш совсем не умеет драться. Девять коротких фраз — не совсем язык, "Войну и мир" не напишешь. Но для того чтобы лгать, звать, уговаривать, пугать и оправдываться, вполне хватит — а что еще нужно, когда бежишь из концлагеря?!

Реакция каждого персонажа на наши речи отнюдь не всегда предсказуема и неизменно адекватна. Самый гнусный и тупой враг оставляет шанс победить его словом или, по крайней мере, воспользоваться его личными качествами — ведь поведение врагов по большей части нелинейно. Хищные скрэбы ориентированы



на убийство, но больше всего любят драться между собой. Костлявые парамайты трусливы и нападают только вдвоем, но если прижать их к стене... Охранник, которого гипнотизирует наш полный харизмы герой, сначала мечется и орет "помогите", а потом издает удовлетворенный смешок. Главный враг отправляет нас в мясорубку, сопровождая эту операцию весьма содержательной нотацией, а иные друзья тупее врагов...

Так, что еще? Инвентарь... Бывало в аркадах инвентаря и побольше. Камушки да бомбочки — ну какой это инвентарь?!

Зато где и когда он использовался так многообразно? Камнями можно отвлекать врагов, сбивать нужные предметы и взрывать бомбы. А можно разозлить пчел, чтобы наша симпатичная верховая скотинка под названием Elum оторвалась наконец от своей лужицы меда и понеслась в никуда, спасая свою жизнь...

Интенсивность общения и общее пазлообилие игрушки привели к тому, что в некоторых чартах ее отнесли к разряду adventure. Но мы будем объективны. Это, конечно, не adventure. Это все еще она — аркада: борьба за жизнь в простом двухмерном мире, вечный бег по прямой.

Просто жизнь эта эволюционировала еще немного, стала еще чуть-чуть сложней и реальней, а границы жанров — чуть-чуть расплывчатей.

Потому что на самом деле на свете существует всего два жанра: Игра и Не-игра. И Oddworld: Abe's Oddysee, несомненно, относится к первому.

AH-64 D Longbow 2

Авиасимулятор года

Андрей Ламтюгов

Авиасимулятор года... С его выбором проблем не возникло. Все было и так ясно. Но — позволим себе несколько комментариев.

Возвращаясь к рецензии на Longbow 2... Как вы помните, там была иллюстрация с такой подписью: "Как вы думаете, это ролик или скриншот из игры?".

Правильный ответ: скриншот. Основной признак, указывающий на это (напрягите зрение), — кассеты НУРСов имеют не цилиндрическую форму, и если хорошо присмотреться, можно увидеть, что они "собраны" из плоскостей.

Было бы очень странно, если бы мы не упомянули про 3Dfx. С другой стороны, тут и упоминать нечего. Надо видеть.

Вот такая там графика.

А теперь закройте глаза и вслушайтесь. Пожалуй, именно так лучше всего создается "иллюзия присутствия": грохот винтов, стрельба, взрывы, голоса напарников. На базе — соответствующая музыка (хотя и было мнение, что лихую композицию из первого Longbow превзойти уже не удастся).

Насчет реалистичности лучше промолчать. Просто потому, что эксперты "Джейнс", при участии которых игра разрабатывалась, и вертолетчики из Форт-Худ, которые ее тестировали, скажут лучше, чем мы. Уже сказали.

Jane's Combat Simulations | Electronic Arts

Некоторые считают, что азербайджанско-иранский сюжет — полная чушь. Это можно парировать лишь одним: если бы где-нибудь в начале восьмидесятых вам сказали, что через десять лет не будет Советского Союза, какова была бы ваша реакция? Теперь понятно? Этот сюжет никак не назовешь диким. Он не более неправдоподобен, чем вся наша жизнь.

Поехали дальше. Я знал, во что может вылиться второй Longbow — уж очень мало у него было конкурентов (и называть их конкурентами можно было лишь условно). И боялся, что придется почти в точности повторять то, что писалось на аналогичную тему ровно год назад (похоже, мы присутствуем при становлении династии победителей). Нет. Не пришлось.

Конечно, надо сказать о том, что было раньше и осталось на примерно том же (то есть более чем высоком) уровне. Гибкое управление уровнями сложности. Широкий спектр обучающих миссий. Превосходный планировщик и генератор. И многое другое.

А теперь — о том, чего не было. Новые модели вертолетов (столь же детально проработанные, как и "Лонгбоу"). Возможность занять место любого члена экипажа. Мощнейшая поддержка всевозможных multiplayer-режимов (особенно хорошо сочетающаяся с вышеописанной возможностью).



Обучающие миссии были дополнены специальной обучающей же кампанией. Сам генератор кампаний стал другим — впрочем, он начал меняться уже с выходом Flashpoint: Korea. Это не полный перечень.

И вновь о том, что было и осталось. Поразительная самодостаточность и гармоничность. Симулятор, в котором объединены воедино все (или почти все) находки жанра за все время его существования.

Итог вполне закономерен. В 1997 году вышло много авиасимуляторов. Некоторые из них были очень неплохими. Но, как и раньше, Longbow побил всех.

Хотелось бы закончить эту речь теми же словами, что и в прошлый раз.

Good hunting. Out.



СИМУЛЯТОРЫ

Armored Fist 2

Наземный симулятор года

Андрей Ламтюгов

С наземными симуляторами в славном 1997-м была беда. Конечно, их было много, но... Практически в каждом случае и я, и коллега Вершинин оказывались перед лицом такого выбора: писать самим — или отдать Мотологу на предмет вскрытия психоделической сущности?

Кое-что отдали, кое-что оставили себе. Разобрались с тем, что оставили. Выяснилось, что половину из этого также можно было отдать, а другая половина на звание "наземного симулятора года"... вы понимаете.

Де́ла складывались совсем никакие, но тут нас выручил один широко известный продукт фирмы "Крайслер".

В качестве неотъемлемых атрибутов он имеет 125-миллиметровую пушку, газотурбинный двигатель и мощное бронирование.

Я думаю, продолжать не стоит.

Причем Armored Fist 2 победил вовсе не по принципу "на безрыбье". Противники у него были серьезные. И по оформлению (почти все "гонки"), и по реалистичности (iM1A2 Abrams).

NovaLogic

Он победил так же, как побеждали джейнсовские симуляторы: все лучшее из разных игр собрано воедино.

VoxelSpace 2 на высоте — превосходные ландшафты, земля под гусеницами не распадается на кирпичи. Великолепно исполнены полупрозрачные объекты — такие, как дым и вращающиеся винты вертолетов. Здесь можно говорить о новом аспекте реалистичности — о реалистичности графической. Раньше максимум того, что требовалось в этом отношении, — трехмерные модели должны хоть немного быть похожи на свои реальные прототипы. Сейчас, когда мы видим пушечный откат и характерную струю белого дыма при выстреле, башни, кувыркающиеся в воздухе при детонации боеукладки, и многое другое, то уже становится ясно: симулятор.

Надо сказать и о звуке. Dolby Surround — играть лучше в наушниках. Стереоэффекты производят сильное впечатление. Рев двигателей, грохот взрывов, лязг траков сопровождаются очень неплохой музыкой.

Теперь — о больном месте NovaLogic. Реалистичность в традиционном ее понимании. Сейчас начнется: "Аркада! Аркада!"

NovaLogic

На это я скажу вот что: мы присутствуем при историческом моменте — NovaLogic начинает делать настоящие симуляторы. Последний пример — F-22 Raptor, сработанный NovaLogic в сотрудничестве не с кем-нибудь, а с самой Lockheed Martin. То же самое наблюдается и в случае с Armored Fist 2. Возьмите справочник и проверьте. Кратности увеличения прицела. Максимальная скорость поворота башни. Боекомплект.

Здесь единственным соперником AF2 был iM1A2. Настоящий симулятор,



ничего не скажешь. Но с одним маленьким недостатком: в него абсолютно н
хотелось играть. Более бедная по оформлению игра была бы уже в текстово
режиме.

Скажем несколько слов и о multiplayer. Дьявольский динамизм, который ос
бенно усиливается тем фактом, что для уничтожения танка достаточно всего о
ного выстрела. Превосходный протокол связи — при использовании модема игр
не разваливается при потере несущей частоты (это замечательное свойство име
и третий "Команч"); сей факт особенно важен при использовании наших телефо
ных линий. Одним словом, и здесь NovaLogic на высоте.

Продолжать описание достоинств AF2 можно долго. Но нужно ли? Можно ск
зать просто: НАЗЕМНЫЙ СИМУЛЯТОР ГОДА.



688(I) Hunter/Killer

Подводный симулятор года

Андрей Ламтюгов

"Я долго думал, как описать мою жизнь на борту подводной лодки — от долгих периодов повседневной рутины до тех минут, когда на карте стоит все. Теперь я могу сказать: просто сыграйте в 688(I) Hunter/Killer от Jane's — и вам все станет ясно."

Дэвид Дайкус, бывший электрик 3-го класса, ПЛАРБ "Невада", "синий" экипаж

Давно подмеченная закономерность: писать легче всего, если игра тебе нравится. К сожалению, такое бывает не часто — где-то в одном случае из четырех-пяти. В случае с 688(I) Hunter/Killer я на одном дыхании, не отрываясь, выдал рецензию на четыре полосы.

Итак, 688 — подводный симулятор года. Теперь надо ответить вот на какой вопрос.

С авиасимуляторами все ясно: их выходит по нескольку штук в месяц, есть из чего выбирать. С подводными симуляторами ситуация хуже — конкурс настолько мал, что и выбирать особо не приходится.

Ответ прост. Перенесемся в прошлое года на три назад и (не побоюсь этого) в будущее на такой же срок, а может быть, и на больший. В указанный период не было и (я уверен) не будет ничего, что могло бы потягаться с 688.

А если взять историю симуляторов в целом, сделав соответствующие поправки на развитие технических средств, то можно назвать только одного достойного соперника — игру Red Storm Rising, вышедшую в 1989 году.

В будущем... может быть, Silent Hunter II, вещь, про которую сейчас почти ничего не известно. Но сколько раз продолжения оказывались хуже оригинальных версий....

Перечисление достоинств 688 до странности напоминает аналогичный процесс для Longbow 2. Удивительная достаточность — в игре присутствует абсолютно все: высокое качество оформления, высокий уровень реализма, наличие специальных операций, генератор миссий и multiplayer (последнее надо отметить особенно; в подводных симуляторах multiplayer бывает крайне редко).

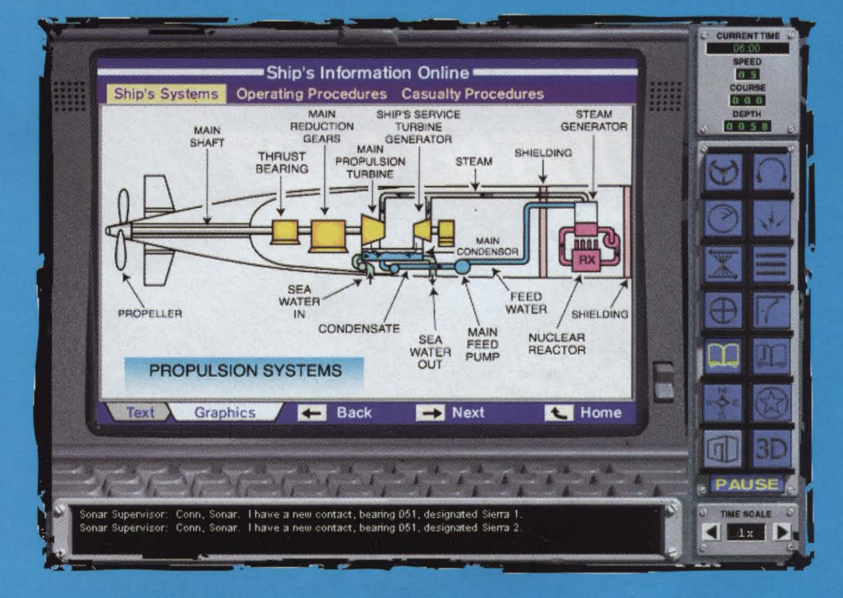
Я знаю только один отрицательный отзыв: рецензент не справился с управлением реалистично смоделированной аппаратурой и страшно обиделся на авторов. А в целом наш рейтинг — 90% — оказался едва ли не самым низким.

Очень много положительных отзывов от профессионалов — настоящих подводников.

Кстати, в рецензии я допустил грубую ошибку, предположив, что сетевые баталии будут проходить вяло и неторопливо. Какое там! Рассказывать бесполезно, надо участвовать. Насыщенность такая, что редко находится время для отбивания сообщений в chat. И на игру в режиме single player абсолютно непохоже.

Наиболее известный из сетевых клубов — это, безусловно, SeaWolves, большая организация, в которой присутствуют все элементы уважающих себя военно-морских сил: главный штаб, штабы флотов (флотов всего двенадцать, по 23 лодки в каждом; каждый флот имеет свою страничку в Сети), кадровое управление, учебный центр, центр НИОКР, военная бюрократия и трибунал. Трибунал занимается в основном расследованием случаев использования читов. Дисциплина там строгая: если вы не собираетесь выходить в море в течение недельного срока, то надо подавать рапорт командованию с указанием причин.

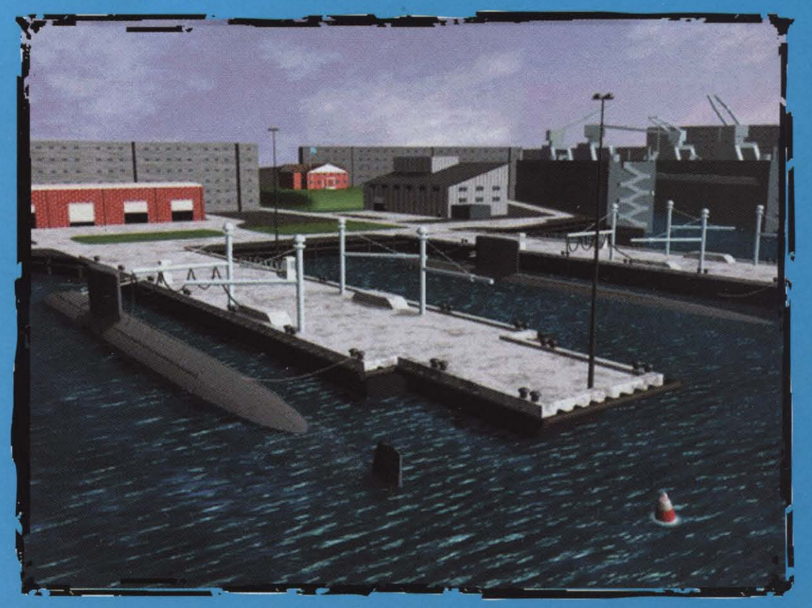
Jane's Combat Simulations, Sonalysts | Electronic Arts



Таким образом, история 688 пишется прямо сейчас — и этот процесс продолжается. Выходит update к игре — Under Ice Campaign. Операции подо льдом имеют свою специфику: другие условия распространения звука, другая тактика... Вероятно, будет расширен список противников.

А на подходе — симулятор ракетного эсминца типа "Орли Берк" под названием Aegis, который будет иметь общий с 688 multiplayer-интерфейс и, как следствие, общие multiplayer-миссии.

Что ж, поход продолжается. Так держать!



Wing Commander: Prophecy

Космический симулятор года

Александр Вершинин

Нам было интересно — и мы ждали. Каждая новая часть игры обязательно преподносила сюрприз. Хороший или плохой — это уже совсем другой разговор. Главное, что Origin был и остается единственным разработчиком, который любит, а главное — умеет делать "настоящие" (кавычки, надеюсь, поняты правильно) космические симуляторы. Не слушайте моего друга г-на Андрея "Хорнета" Ламтюгова — он непременно скажет, что это аркада — и будет прав лишь отчасти.

Да, в *таких* истребителях никогда не будет смысла. Допускаю это скорее разумом, чем чувством. Да, пришельцы не всегда агрессивны... Но — откуда вы это знаете, черт побери?! "Плазма не может летать "шариками..." А что, вас и это оскорбляет? Если вам захотелось реализма и тяжелого утомительного труда, возьмите лучше Microsoft Space Simulator. Был такой. Увидев количество кнопочек и циферблатиков на экране, я, не раздумывая, аннигилировал продукт благородной фирмы, использовав открытую на Бережковскую форточку. И свято верю, что был прав. Игра должна приносить радость и оживление (в родной дом, в наши расхристанные души, в...). Иначе развлечение превратится в работу — а это, разумеется, не дело.



Electronic Arts

Origin Systems

Prophecy оказалась игрой маленькой, короткой, но очень уютной. Пятый по счету WC побеждается за пару дней, оставляя необъяснимое желание сыграть еще раз в обозримом будущем, но теперь уже на более высокой сложности. В отличие от серий "три" и "четыре", Prophecy не заставит несчастного игрока проходить одну и ту же миссию десятки раз. Да, эта проблема существовала в бета-версии WCP, но была успешно решена. Нашими молитвами? Как бы то ни было, "Коммандер" оставляет ощущение игрушки, полезной для души и тела.

Иногда я склонен согласиться с беспочвенным заявлением, что мужчина любит глазами. Гениальная концепция WCP проста: тренировка рефлексов плюс великолепное зрелище. Пусть массы падают в обморок от одного вида ускоренного Q2, но я всегда буду предпочитать яркий павлиний фарс под названием Wing Commander. В первый раз за долгое время собственно игра переплюнула по привлекательности FMV и мультипликационные вставки. Prophecy объединила в себе агрессивный сюжет, характерный для Wing Commanc и красочные космические дуэли, которые почему-то всегда смотрелись лучше им но в Privateer.

Видеоролики, которые Origin открыла для себя в WC3, похоже, стали выходи из моды. Последний WC имеет лишь минимальное количество FMV — ровно стол ко, чтобы игрок не посчитал, что он находится в полном одиночестве на огромн космическом авианосце. Никаких предательств, любовных переживаний и бес нечных похорон. Время от времени погибает герой какой-нибудь из предыдуш эпопей, но на такой прискорбный факт вы просто не обращаете внимания. Сюж ная линия стала практически атавизмом, а видеоролики — "прокладкой" меж миссиями. Воистину, возвращение в истокам.

Авторы не забыли и о балансировке самой игры. В первый раз бомбардировщ ки оказались тяжелыми и неповоротливыми, легкими мишенями для противни И это правильно! Ведь они предназначены для уничтожения линейных кораблей не для ведения боя с истребителями. Без прикрытия эти летающие крепости об чены. Кстати, выносить эти самые линкоры стало значительно более интерес Анализируя структуру гигантского корабля, бортовой компьютер выделяет туре двигатели, эмиттеры силового поля и, наконец, рубку. Атака на подобный крейс состоит из нескольких частей — уничтожение защиты, снятие силового экра деактивация двигателей. Опять же большой плюс в пользу той интуитивной шту которая называется "интересностью".

Prophecy относится к тем немногим игрушкам, которые проходятся по принци "еще одну, последнюю миссию". Затем еще и еще. Указательный палец на гашет устает, джойстик постепенно изнашивается и ломается. Через пару часов пос начала игры разборка с десятком вражеских истребителей уже не кажется пробл матичной. Заход, ракета сбивает shield'ы, пара залпов и потерявший управлен негодяй красиво взрывается. Процесс доставляет острое удовольствие, движен точны и экономны. Так становятся профессионалами. Приобретенные навыки о таются надолго где-то в подсознании. Мозг забывает, но стоит увидеть на экра тройку странных истребителей, идущих в строю, и ощутить удобную ручку джо стика в руке... А потом снова отдых...

До следующей части, Wing Commander!



Fallout: Post Nuclear Adventure

RPG года

Александр Вершинин

Специфика жанра ролевых игр такова, что количество людей, способных вынести RPG, а уж тем более играть в них, довольно ограничено. Это не излишне самоуверенное заявление — это факт. Может быть, именно поэтому за прошедший год вышло всего около десяти (10!) role playing-игр. Увы, выбор невелик.

Вообще-то, победить должна была Diablo — безнадежно народная и стопроцентно популярная игра. К тому же — все при ней: великолепная графика, лихая сюжетная динамика, беспрецедентный сетевой режим. Одно лишь "но". Мы оцениваем ролевые игры. И аркадный закос гениальной фирмы Blizzard под RPG не сможет тягаться с лучшей ролевой игрой 1997 года Fallout: Post Nuclear Adventure.

Fallout — странная игрушка. Одновременно глубоко продвинутая с ролевой точки зрения и отвратительно попсовая. Благодаря своей многогранности, Fallout смогла увлечь гораздо больше игроков, чем любая другая RPG (Diablo — особый случай). Если хорошенько присмотреться к игре, можно обнаружить элементы очень многих жанров. Изометрический вид позаимствован из аркад, походовый режим боя удивительно напоминает X-COM (или, если хотите, Jagged Alliance), подборка подквестов сделает честь любому серьезному quest'у. И все же, несмотря на подобный зоопарк, основой Fallout была и остается изумительно сработанная RPG-статистика героя. И, конечно же, динамический сюжет.

Многие вот уже три месяца подряд проходят Fallout раз за разом, стремясь выполнить максимальное количество квестов, попробовать все возможные варианты их прохождения и, наконец, определить, сколько же концовок есть у этой игры. По крайней мере большинство newsgroup заняты обсуждением именно игрушки от Interplay, а не от Origin. Люди серьезно озабочены тем, сколько power armor-костюмов можно добыть, стоит ли намеренно облучаться, как вооружить своего NPC-напарника, возможно ли "довести" собачку до конца игры или же она обязательно гибнет на базе мутантов. Fallout затягивает. Основной сюжет, достойный недурной антиутопии, весьма привлекателен для широких масс. Многие ценят очень стильные мультфильмы и дизайн игры "в общем и целом", прочим нравится огромное количество пушек — настоящего огнестрельного оружия, а не какой-нибудь глупой магии или примитивных луков и мечей.

Fallout засветилась как многообещающая RPG еще в процессе разработки. Фанатам жанра пришлось по душе решение Interplay использовать приобретенную лицензию GURPS. Ситуация стала еще более интересной, когда свод правил GURPS стал несколько тесен для разбушевавшейся фантазии разработчиков, кои решили освободиться от ненужных ограничений. Как бы то ни было, взаимосвязь личных качеств героя и квестовой части игры производит сильное впечатление на ветеранов. Очень многие компьютерные ролевые игры просто не используют некоторые черты героев. Печально известная Charisma, качество, которое обязано присутствовать в AD&D RPG, обычно выполняет роль балласта. В Fallout же умение дипломатично вести беседу открывает новые горизонты. Зачастую простыми переговорами можно достичь куда больших результатов, нежели пуская в ход оружие: персонаж, имеющий меньшое количество очков в графе Charisma, видит меньше вариантов при разговоре! В отличие от многих "классических" CRPG, Interplay активно использует графу Luck. "Удачливый" герой имеет возможность обнаружить совершенно неожиданные места и найти оружие, недоступное другим. В статистике героя используется каждая графа, а не только стандартные "Сила" и "Магия".



Interplay

И, наконец, последняя капля. Fallout оправдывает название "ролевой" игры более, чем любой другой продукт 1997 года. Благодаря обширному списку Optional Traits и Perks, Interplay позволяет игроку наделить своего героя сугубо личными чертами, сформировать уникальную, вполне живую персону с характерными достоинствами и недостатками. Самое главное, что все "черты характера" так или иначе проявляют себя в ходе игры, влияют на вашу дальнейшую судьбу и концовку Fallout...

Что еще добавить? Перед нами очень серьезная RPG под абсолютно несерьезной, нефэнтезийной личиной. Ждем Fallout 2!



Interplay

ACTION

Interstate '76

Сетевая игра года

Александр Вершинин

Ушедший в небытие год был богат на многопользовательские игры-шедевры. Захватывающий, простенький, но такой неординарный NetStorm, изумительно красивая, техногенная, но несколько стандартная Total Annihilation, изящное и умное действо Age of Empires, наконец, заводные и веселые Atomic Bomberman и Worms 2. Но мне почему-то хочется говорить о сетевой игре применительно к как бы автомобильной тематике. Interstate '76, Carmageddon, Grand Theft Auto... Помните эти изюминки? Конечно, помните. НО. В бесконечно чумовом Carmageddon'е multiplayer-игра получилась, пожалуй, самой невыигрышной стороной продукта, не позволяя пользователям играть против компьютера. GTA предложила очень интересные идеи коллективных развлечений, но они, к несчастью, не встретили особого понимания. Зато охваченный Quake-болезнью мир был готов принять вариант от Activision. И принял его! Глобальная онлайновая автомобильная война — что может быть прекраснее! Разве что только... сингл-игра Interstate '76. Таково уж это, насквозь уникальное творение.

Interstate обладает редким природным обаянием. У игры очень незатейливая, но крайне стильная графика. Минимум внимания к окружающему миру, максимум — автомобилям и сопутствующим гонкам с ураганной стрельбой перипетиям. Activision, по-видимому, населенная исключительно автогурманами, выбрала одну из самых идеальных временнЫх "прослоек" для своей игры. Семьдесят шестой год, Соединенные Штаты. Кузова, которые сейчас считаются классическими, избыточно мощные двигатели и безумный пафос семидесятых. Не слишком сильно почитаемый нынче виртуозно сыгранный фанк идеально вписывается в игру, мастерским штрихом завершая виртуальное полотно. Божественные ощущения!

Activision

Я опять о нем, о паршивце Carmageddon'е: вам никогда не приходило в голову, что он несколько простоват для сетевой игры? Отсутствие оружия, крайне положительно воспринимаемое в одиночной игре, начинает тяготить в multiplayer. И наоборот: не существует ничего более прекрасного, чем процесс обвешивания оружием своего Ford Mustang. Пулеметы, пушки, мортиры, огнеметы, мины и самонаводящиеся ракеты — вот он, момент истины. Бог войны материализовался и обрел свои атрибуты. Остается лишь выбрать арену для грядущего представления.

Что может связывать людей крепче, чем Интернет? Вероятно, только счастливый брак. Одновременно с выходом I'76 Activision запустила несколько игровых серверов, предназначенных для сетевых баталий. Никаких миссий, никакого сюжета. Только несколько автомобилей, управляемых живыми людьми. Толпы желающих поиграть, перегруженные серверы, жаркие схватки. Онлайновые гонки-драки в Interstate стали чем-то большим, чем просто развлечения. Для многих это занятие переросло в спорт — и на то есть свои причины.

Activision

Для сетевого бойца существуют лишь две важные вещи: конфигурация автомобиля и личное мастерство. Activision идеально смоделировала те несколько десятков автомашин, которые вы можете найти в I'76. Каждая имеет свой собственный характер хода, индивидуальные черты. Это чувствуется даже при замене двигателя, подвески, коробки — ваше транспортное средство в самом деле имеет характер! Изучите его — и вы сможете творить чудеса, наплюйте на него — и вас не спасет самая мощная пушка и максимально толстая броня. Чувствуете, как знание переходит в умение?



Увы, хакеры-недоноски слишком быстро разобрались в ситуации и испортили жизнь окружающим. В отличие от Diablo, на взлом которой потребовалось время, Interstate '76 смог бы поправить и младенец. На поле боя появились "секретные" автомобили, танк и вертолет. За ними последовали неуязвимые транспортные средства, убивающие обычного соперника одним выстрелом. И если бы игра была недостойна, ее мгновенно забросили бы и забыли. Но этого не произошло. Появились "гильдии", сообщества профессиональных игроков в I'76. Более того, был создан свод правил для онлайновой игры, методы классификации автомобилей по их мощности и огневому потенциалу. Написанные игроками программы могут определить модифицированные нечестным образом автомобили и изгнать их пилотов. Существуют календари соревнований и гонок, равно как и списки лучших бойцов со всего мира. Игра живет и процветает — пусть не столько с помощью Activision, сколько благодаря энтузиазму фэнов.

...По выходным многие отправляются в Крылатское на гонки. Другие остаются дома и подключаются к боевому серверу I'76. Право же, не решусь определить, какое состязание более зрелищно — реальное или виртуальное. А ведь это кое-что значит, не так ли?

Ultima Online

Online–игра года

Александр Вершинин

Вообще-то, Ultima Online должна была получить другой приз — "Левая резьба года". Не знаю, как "переводится" это загадочное словосочетание, но оно в точности описывает последний проект человека, скрывающегося под псевдонимом Lord British. Ну а среди чисто онлайновых игр у UO просто не было конкурентов. Не чествовать же Meridian 59, правда?

Чудная она, эта Ultima, проект, буквально построенный на противоречиях. Играть в нее безумно хочется, но, чуть-чуть одумавшись, понимаешь, какое жуткое количество времени она съедает. Странно, когда просто оттягиваешься, без оглядки рубишься в какую-нибудь аркаду, времени абсолютно не жаль. Немного пострелял — и пролетело полдня. А отрываешься от созидательного труда в Britannia — и тут же начинаются муки совести. День проведен абсолютно бездарно: рубил лес (виртуальный!), делал мебель (в электронном виде!), продавал ее и получал золото. Ненастоящее золото. Не лучше ли достать немного земной валюты и купить себе новые ботинки и пальто? Оказывается, нет. Добыча полезных ископаемых продолжается до раннего утра. Деньги спускаются на обучение. Благая цель, скажете вы. А знания получил виртуальный персонаж, вовсе не вы! Словом, извращение.

Зато сколько полезных "experience-очков" для любознательного психолога-натуралиста! Люди, которые в быту ограничены принятыми нормами и законами общества, полностью расслабляются в виртуальной реальности. Вот, к примеру, Ace the Smithy. Постоянно ошивается в самом популярном руднике неподалеку от Britain. Любимый трюк — просто стоять около "общественной" кузницы и поджидать какого-нибудь растяпу. Примечание: растяпа — человек, который привык доверять окружающим. Так вот, зеленец выползает из пещеры, перебрасывая около 100 единиц руды (примерно полчаса работы в реальном времени). На себе тащить нельзя, слишком тяжело. Поэтому нужно положить ношу на землю, немного отойти и перебросить груз на шаг дальше. Как только несмышленыш достигает наковальни, руда таинственно исчезает. Все правильно! Ace the Smithy берет на себя смелость переплавить руду и получить железо за незадачливого хозяина. Легкие деньги! Заметьте, что nobility нашего "героя" положительна и напасть на него первым, не потеряв собственную "честь", невозможно.

Точно так же многие "молодые кузнецы" бесплатно ремонтируют в городах кольчуги и оружие. Жертвы сами подходят и отдают предприимчивым дельцам свои самые ценные вещи. Мошеннику лишь остается активировать recall-заклинание и телепортироваться в ему одному известное место. Ну а PK (Player Killer), хоть и здорово мешают игре, являются ее неотъемлемой частью. Раздражает лишь некоторая беспринципность: вместо того чтобы изображать плохого персонажа (это ролевая игра, не забыли?), многие при-



Origin Systems

митивно мародерствуют. Как легко убить чужого героя, "хозяин" которого потерял связь с сервером! Надо только активировать заклинание Fire field на неподвижную мишень. Не обладая даже зачаточным AI, беспилотный персонаж просто стоит в стене огня и умирает. Плохиши безо всякого стеснения обчищают несчастного, и когда тот подсоединится снова, то обнаружит, что мертв и потерял все вещи. Ultima Online преподает взрослым дядям один хороший урок: опасайтесь четырнадцатилетних, это самые жестокие на свете люди.

Святая правда: самое худшее, что есть в общественном транспорте, — это общество. Если не принимать близко к сердцу неудачи в UO, игра пойдет на лад. Сюжетом и главной миссией в игре остается совершенствование вашего персонажа. Прекрасно известно, что именно этот процесс так привлекает человека в RPG-играх. UO же является чистой эссенцией указанного принципа. Как только вы разочаруетесь в своем герое или он вам просто надоест, Ultima Online закончится. Дабы оттянуть вышеупомянутый миг, Origin придумала много развлечений для своих пользователей. Прогулка по подземельям — самое эффективное и интересное из них. Команда разработчиков UO постоянно совершенствует виртуальный мир и даже добавляет новых монстров. Вновь заглянув в знакомый dungeon, вы можете обнаружить там абсолютно незнакомую живность. Это приятно. Охота приносит доход, дает вам магические артефакты, поднимает nobility и совершенствует боевые skill'ы. Универсальная штука, не так ли?

Если у вас проблемы с активной общественной жизнью в реальном мире, попробуйте Ultima Online. Пользователям приходится развлекать самим себя — раз этого не хочет делать Origin. Любой человек может создать гильдию, собственное движение с целями и задачами. Люди кучкуются (что у них в крови) и сами придумывают квесты — низвести с лица земли X, помочь Y, скооперироваться с Z, а затем их ограбить. И прочее, и прочее...

Судьба была ко мне благосклонна. После нескольких месяцев игры я был изгнан из UO, а мой account закрыт. Спасибо, дорогая Origin. Пора бы и честь знать.

ACTION

Grand Theft Auto

"Левая резьба" года

Александр Вершинин

Вероятно вы, уважаемый читатель, уже озадачились тем, что есть "Левая резьба". Не менее важными могут стать следующие вопросы: "Какое отношение имеет резьба к компьютерным играм?", а также "Почему резьба левая?". Ответ на эти вопросы очень прост: мы и сами не знаем. Так поговорим о чем-нибудь очень левом и крайне резьбовом! О Grand Theft Auto.

В нашем невменяемом коллективе GTA имела лишь одного серьезного соперника. И им был безумный Carmageddon. Шансы любимого "Карма" были велики, но прошла именно GTA. Почему? Давайте рассуждать логически (хотя, какая в дурдоме логика!), тут и там активно применяя метод дедукции.

Обе игры отличаются любовью к автомобилям. С другой стороны, каждый продукт наполнен святой ненавистью к педестрианам и, конечно, полицейским. За раздавленных вдрызг гадов-пешеходов дают очки, а вражеские машины можно захватывать. Короче говоря, игры очень схожи — отличия можно найти лишь в их исполнении.

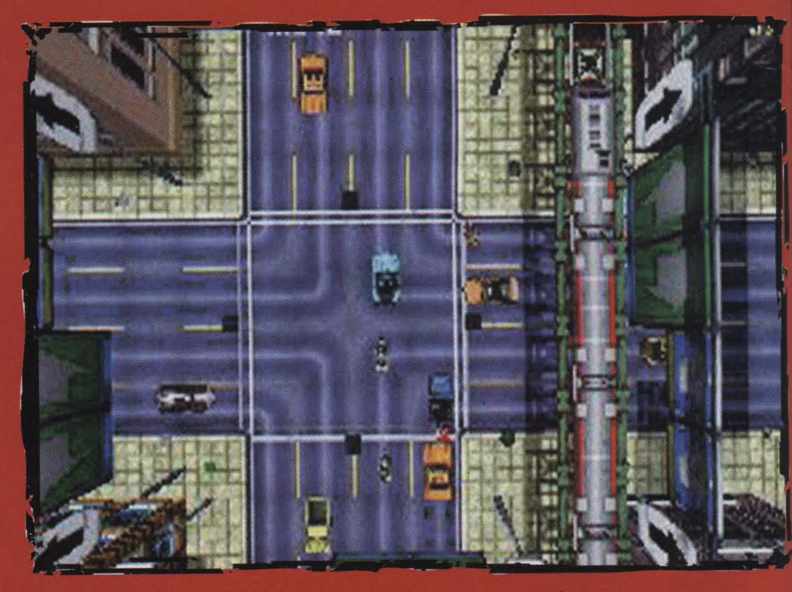
Вот оно! Почувствуйте заботу редакции Game.EXE о вашем психическом здоровье! Шинковать безлошадных и врезаться во все, что стоит на пути, безопасно для вас только тогда, когда вы смотрите на происходящее строго сверху. Помещение камеры внутрь автомобиля, то есть использование вида "от первого лица", есть грубейшее нарушение норм санитарии. Скоро, очень скоро доверчивый пользователь привыкает к приятному реалистичному трехмерному виду. И когда он пересаживается за руль настоящего автомобиля, начинаются неприятности и судебные разбирательства. Наукой доказано, что в ходе вождения многие расслабляются и тогда за дело берется отравленное и развращенное подсознание. Стоит пешеходу зазеваться, оказавшись между автомобильных потоков, он обречен. Действуя на автопилоте, профессиональный игрок в Carmageddon дергает ручной тормоз и красиво размазывает бабулю "божий одуванчик" по гнусному московскому асфальту, наматывая кое-какие детали старой на свою новенькую шипованную резину. А после искренне удивляется отсутствию на лобовом стекле кроваво-красной надписи "Bonus for artistic impression"... (А ведь некоторые отщепенцы могут пойти дальше и, обмакнув в останках жертвы пальчик, вывести требуемую надпись собственноручно, то есть мануально. Словом, совсем психи.)

Напротив, GTA, как и любая настоящая "левая резьба", абсолютно безопасна. Редкий автолюбитель сможет одновременно вести машину и наблюдать за дорогой с высоты птичьего полета. К тому же, эта чисто аркадная игра хитрым образом заставляет работать те участки мозга пользователя, которые включаются лишь при виде RTS. Действительно, характерный вид сверху побуждает нащупать рукой мышь и лихо отметить все дружественные юниты, дабы затем направить их на штурм полицейского заслона.

BMG Interactive

DMA Design

Разумеется, это не все признаки "левизны". Откровенно бандитская Grand Theft Auto обладает мощным обучающим потенциалом. Молодые люди, играющие в GTA, уверены в себе, прекрасно разбираются в географических картах, а также легко отличают Porshe от Ferrari. Предоставляя игрокам полную свободу действий, GTA, как никакая другая игра, развивает предприимчивость и умение постоять за себя и собственные интересы. Police bribe наглядно демонстрирует подросткам, в каком меркантильном мире мы живем, а multiplier bonus овеществляет известную догму о том, что старания и последовательность в действиях всегда щедро вознаграждаются. Именно после продолжительной игры в GTA дети начинают понимать, насколько низко ценится жизнь человека в наше время. Задавив случайного прохожего, вы получаете только 100 очков. Зато криминаль-



ный мир процветает в подобных условиях. Наемные убийства становятся делом обыденным и хорошо оплачиваемым. По сути, GTA — это энциклопедия преступлений, кладезь знаний, способный предостеречь того, кто понимает тонкий язык жестов и знаков и легко переводит с эзопова.

Но, даже располагая таким дюжим гуманистическим зарядом, GTA не смогла бы стать "Левой резьбой" без своего рупора мудрости, великолепного графического "движка". Последний замечателен уже только своей поддержкой 3Dfx-акселератора под DOS'ом — а это подвиг, достойный богов программирования. Благодаря своей удивительной графике, GTA с головой окунает нас в тяжелый смог, парящий над городом, заставляет не смотреть, но жить и участвовать.

Теперь вы должны понимать, почему именно Grand Theft Auto удостоилась чести получить левую нарезку. Если же вы, проницательный читатель, до сих пор сомневаетесь, то знайте: мы просто ошиблись в иностранных литерах. Новый Мотолог произнес название "ZPC", но Васек, тот самый, с абсолютным слухом и совершенным вкусом, который выставлял в редакции рейтинги, неправильно записал аббревиатуру. Малец не угадал ни одной буквы! А о том, почему ZPC стала лучшей игрой года, читайте в следующем, первоапрельском номере Game.EXE.

НАХОДКА ДЛЯ ШПИОНА

Более 5000 статей, авторы — специалисты военного дела и профессиональные историки
Более 2500 иллюстраций
Уникальные видеоматериалы о самых современных видах вооружений
Трехмерные анимации фигур высшего пилотажа
Интерактивные карты великих сражений
Более 500 персоналий военной истории
Уникальная поисковая система
Хронологическая таблица истории вооружений, начиная с первого тысячелетия до н.э.
Тематические викторины
Выход в Интернет

«ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВООРУЖЕНИЙ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ 98»

Шестнадцать основных тематических разделов:
Холодное оружие
Оружие пехоты
Оружие специального назначения
Ракеты и артиллерия
Бронетанковая техника
Боевые разведывательные и колесные машины
Системы и средства противовоздушной (противоракетной) обороны
Инженерное вооружение
Боевая экипировка
Охотничье и спортивное оружие
Оружие для полиции и самообороны
Авиация и космос
Флот
Стратегические ядерные вооружения
Великие сражения
Выдающиеся военачальники



ЭТО —
ПЕРВАЯ И ЕДИНСТВЕННАЯ В МИРЕ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ, ВКЛЮЧАЮЩАЯ В СЕБЯ ВСЕ ВИДЫ ВООРУЖЕНИЙ, ТАКОГО ОБЪЕМА
Журнал «Hard 'n' Soft»

Тел.\факс: (095) 903-6535, (095) 903-3474. Телефон технической поддержки (095) 903-8095.
Заказ дисков и бесплатная доставка по Москве: (095) 401-2317.
Вы можете приобрести мультимедиа-диски компаний «Кирилл и Мефодий» и NMG в компьютерных салонах «R-STYLE», а также в сети магазинов «1С Мультимедиа», «Партия», «Белый Ветер», «Компьюлинк», «МИР» (тел.152 4001), «Диал Электроникс» (тел.928 8581), «СВ» (тел.966 0101, 966 1001).

Итоги года:

версия ведущих российских разработчиков

Очевидно, что, раз и навсегда подводя итоги 1997 года, дав высказаться себе, любимым, и не забыв узнать мнение читателей журнала (см. "Народный хит-парад-97"), мы не могли обойти вниманием российских разработчиков. Вопросы, разосланные всем тем, кто задает тон в отечественном игроделании, касались тысячи тем, и мы искренне благодарим всех участников нашего e-mail-опроса. Они проявили истинное мужество, осваивая это информационное море нашего любопытства. Впрочем, несмотря на их дружеское ворчание, вопросы в большинстве своем показались им интересными. Надеемся, что все это будет любопытно и вам, дорогие читатели.

Вот они, наши виртуальные собеседники:

Сергей Климов (Snowball Interactive, Москва), Андрей "KranK" Кузьмин (K-D Lab, Калининград), Михаил "ChSnark" Пискунов (K-D Lab, Калининград), Евгений Сотников ("Геймос", Москва), Олег Медокс (Auric Vision, Москва), Никита Скрипкин ("Никита", Москва), Олег Костин ("Никита", Москва), Евгений Ломко ("Никита", Москва), Алексей Рыбаков (NMG, Москва), Анатолий Шевчук ("Дока", Зеленоград), Игорь Белаго (SoftLab-Nsk, Новосибирск).

В этом номере Game.EXE подводит СОБСТВЕННЫЕ итоги игрового года: мы называем Лучшие игры-97 — список победителей гонки весьма обширен и, на наш взгляд, впечатляющ. Игр было очень много, шедевров, увы, чуть меньше, но все они нашими волевыми молитвами стали Лучшими. Кроме того, впервые было проведено анкетирование читателей, чтобы узнать Их Лучшие игры. Как бы вы все это прокомментировали?

Сергей Климов, Snowball Interactive: Не совсем понятно, чем номинация 3D action отличается от FPS — неужели только тем, бежим ли мы ногами или едем на машине? Если нет, то тогда почему не видно Uprising? Если Abe's — это аркада, то куда попадает DNA Danger — может быть, сделать отдельно "платформенную" и "классическую" аркады? А если есть RTS, то где же turn-based (TB)? Или под "стратегией" автоматически подразумевается TB? Тогда где же Incubation, явившая собою пример гораздо более прогрессивного развития серии (Battle Isle), чем по многим пунктам похужевший X-COM? И если уж есть наземные и подводные, а также космические и авиасимуляторы, то почему бы просто не разделить последние на "вертолетные" и "самолетные"? А то, понимаешь, MSFS обидели... Где же, где они — racing games? Почему забыли про adventures — так ли уж плоха была FTA2 (the halls of the dead) или LBA2?

По поводу конкретных тайтлов. Myth на 100% RTS года, так же как и Uprising — 3D action, a Incubation — лучшая ТВ. Quake 2 — ясное дело, еще со времен "МИ" журнал питает слабость к проектам id. Однако Q2 никакого прорыва для всей индустрии не сделал, поэтому несколько не ясно, за что он получил "Игру года" — дело ведь должно быть не в количестве проданных копий, а в том, насколько игра вырвалась вперед относительно всей индустрии. Посмотрите на парад сами — сплошные сиквелы (Q2, X-COM 2.5, LB2, WCV, AF2), так уж наградили бы игру, которая сумела завоевать популярность с нуля не столько за счет заранее подготовленной платформы, сколько за счет новизны реализации. Myth, Uprising, Incubation оказали большее влияние на индустрию и на дальнейшее развитие жанров...

Андрей "KranK" Кузьмин, K-D Lab: Ну что тут комментировать... "Чукча не чЕтатель, чукча пЕсатель". Раздавать личные награды я не могу, ибо за пеленой собственных изысканий времени на кропотливый анализ вышедших игр просто не было. Да и вообще, мы придерживаемся принципа, что есть время, так сказать, "собирать камни", то бишь впитывать чужие труды (например читать художественные книжки и проходить до конца другие игры), а есть время из этих самых камней вытачивать цифровые фигурки, творить свое то есть, — и здесь желательно чистоту эксперимента не нарушать. Но чтобы оставаться на плаву игроделания приходится пропускать через себя много игровых новостей, читать интервью, превью — однако строить на этом свои публичные умозаключения я остерегусь.

Некоторых из перечисленных игр (каюсь!) я просто еще не видел, а те, что самолично потрогал с удовольствием, можно перечислить по пальцам: Carmageddon, MDK, Neverhood, TA, GTA, Quake 2 (чуточку!), Oddworld — остальные "из-за спины". Так что выборка мала, но в любом случае предпочитаю смотреть на все это из бункера в прорезь прицела с хитрым прищуром, да и к тому же, самостоятельно пройдя уже много кругов ада разработки, начинаешь относиться к чужому труду с большим уважением, хотя и не без генетически заложенного критицизма. Вот ежели бы взять этого самого Знатного АвтоВора, да придать ему Карма-физику и Геддоно-психику, да Тотально Аннигилировать возможную несбалансированность параметров и полить это все Дрожащим культом, заказав анимационные вставки в СтранномМире, а сценарий в Небывайщине, вот это была бы игра года... Но вы не подумайте, мы стараемся!

Михаил "ChSnark" Пискунов, K-D Lab: С легкой грустью воспринимается факт оголтелого превозношения Quake 2 как игры 1997 года. Тут напрашивается аналогия с нашумевшим альбомом Prodigy "Fat of the Land". В обоих случаях черное дело сыграл фактор ожидания выхода проекта. По остальным номинациям нет ничего неожиданного.

Евгений Сотников, "Геймос": 20% названий знакомо, в одну да-же поиграл (Quake 2). С трудом представляю себе человека, плотно поигравшего во все игры приведенного списка и способного провести сравнение хотя бы с двумя-тремя другими играми из каждого жанра.



• Hard Truck вот-вот будет выпущен компанией "1С" в свет. Игорь Белаго, один из наших собеседников, принимал непосредственное участие в создании игры.

Олег Медокс, Auric Vision: Я уважаю чужие вкусы во всем.

Никита Скрипкин, "Никита": ОЧЕНЬ ЖАЛЬ, что наш "Паркан" не попал в номинацию "Игра года" — ведь именно в России в 1997 году "Паркана" было продано гораздо больше, чем любой другой игрушки, представленной вами в этой номинации! Поэтому идея потенциальной победы "Паркана" именно в этой номинации для меня не кажется столь уж фантастической.

Олег Костин, "Никита": Номинация "Игра года", да и прочие рубрики должны, пожалуй, иметь свободные поля — для тех, кто не согласен со стандартным набором; интересно было бы ввести оценки по 5- или 10-балльной шкале или ранжирование в рамках рубрики; если уж возникла классификация типа "C&C-клон/RTS", логично было бы разделить симуляторы (MS Flight Simulator и пр.) и "реталляторы" (вроде Comanche или "космических симуляторов"), которые ближе к 3D action; да, кстати — братцы, за что тираните?! Это мне Parkan жалко. Он же не 100-процентный симулятор, а гибрид. Гибрид — по определению — не может содержать всех модных "примочек", свойственных чистому жанру. А отсутствия примочек привередливый gamer не прощает...

Алексей Рыбаков, NMG: Не по всем перечисленным жанрам у меня сложилось достаточно "авторитетное" мнение, так что оценивать весь хит-парад мне тяжело. Пожалуй, я все же поставил бы в 3D shooter'ах Jedi Knight выше Quake 2. Total Annihilation мне, например, не очень понравился (ни гейм-дизайном, ни графикой, ни звуком, хотя программирование очень сильное), по-моему, Dungeon Keeper оригинальнее и интереснее. Что же касается X-COM, то продукт, как мне показалось, "на любителя". Мне он не понравился. А вот Carmageddon и Abe's Oddysee мне приглянулись.

Совпадают ли "наши" (российские) пристрастия с западными? и если есть очевидные несовпадения — в чем их причина? или понятие "игрок" все-таки интернационально?

Сергей Климов: Скорее интернационально понятие "игровой журналист". У каждого журнала свои пристрастия, и чем больше и опытнее журнал, тем он, конечно, объективнее. Из западной прессы сейчас наиболее грамотно работает, пожалуй, Strategy Plus.

Мнение же игроков — сугубо национальная вещь, хотя бы потому, что если бы кто-нибудь взялся у нас в России перевести FTA2 и грамотно вывести ее на рынок, то мы бы еще посмотрели, какое место она б заняла... Большая часть игроков, которые приняли или примут участие в вашем опросе, имеет доступ только к тем играм, которые присутствуют на Митинском рынке, а та часть, что все же может позволить себе покупать легальный импорт, зачастую не знает языка настолько хорошо, чтобы понять английскую adventure/quest, — в результате читательский хит-парад будет во многом определен конъюнктурой пиратского рынка и доступными локализациями.

Андрей "KranK" Кузьмин: Игрок до мозга костей интернационален! Но иногда то ли оттуда не завезут чего в достаточном количестве, то ли туда (что пока редко), то ли слов иноземных мало знаем... Но это статистические мелочи, не меняющие тенденцию: хорошие игры и в Африке хорошие (как, впрочем, и любое искусство)...

Евгений Сотников:...все-таки интернационально!

Олег Медокс: В разных странах — свои предпочтения, но в целом пристрастия примерно одинаковые, за исключением "национального колорита" или национальной разработки в странах Европы.

Алексей Рыбаков: На Западе, насколько мне известно, не принято давать симуляторам аж четыре строчки. В то же время там наличествуют, например, спортивные игры и, пожалуй, ралли и puzzles.

Понятие "игрок" интернационально, но у всякого национального игрового рынка (например американского или русского) есть свои особенности. Так, распространенность современных игровых приставок в Японии гораздо выше, чем в России. Вообще, рынок "там" гораздо более массовый, со всеми вытекающими последствиями.

Анатолий Шевчук: Очевидно, что пристрастия не совпадают. Впрочем, не совпадают вообще хит-парады (равно как и результаты продаж) по разным странам. И "игрок", и, особенно, "рынок" — понятия строго национальные.

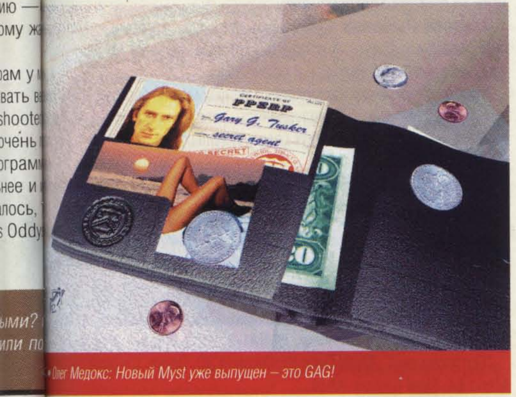
А теперь ваши игровые предпочтения в ушедшем году. Можно в тех же номинациях, что и у нас, а можно и в вольной форме.

Сергей Климов: RTS — Myth. Следующий шаг в развитии жанра, новые аспекты играбельности RTS. TB — Incubation. Прекрасная популяризация жанра и удачное совмещение 3D и TB. 3D action — Uprising. Adventure — Blade Runner.

Андрей "KranK" Кузьмин: Э-э-э... Это глубоко интимный вопрос, уходящий корнями в надсознание с необходимостью длительнейшей дешифровки сигналов, — надеюсь, лет через двадцать получить первые результаты... Но, определенно, год был сдвинутым относительно предыдущих: вдруг уперся и прошел до конца Neverhood, хотя тупость связей просто бесила; ошалело катался в Carmageddon в разрешении (подумать страшно — 1997 год!) 320x200 — просто нонсенс, учитывая то, что за версту обхожу игры с неудовлетворяющей эстетическому чувству графикой; купился на рекламу Oddworld, ничего нового (как обещали) не нашел, но графика зацепила, и пришлось просто добежать до конца, дабы узнать... Про MDK скажу просто — это шедевр. Точка. В Diablo не играл и не буду (сам не пойму — почему?), а вот Fallout посмотрел бы, да некогда (и кнопок там вроде многовато — я видел!). UO и Creatures греют душу лишь своим фактом существования — без стремления прикоснуться. Да и вообще, много еще XYZW-факторов, как-то: Лень, нефунуциклирование некоторых образцов под NT, навязчивые слухи из i-net и так далее...

Михаил "ChSnark" Пискунов: Лично я далек от мысли делить все по категориям и выдавать каждому по рейтингу. Вот список игр: MDK, Diablo, Dungeon Keeper, Neverhood. В MDK прежде всего хочется отметить высочайшую стильность и душевность. По этой же причине мне близки и Dungeon Keeper. Обаяния не хватает Quake 2 & Total Annihilation. За TA помимо хорошо сбалансированных параметров ничего и не стоит. Diablo, на мой взгляд, очень удачно произвела выжимку из главных РПГ-элементов, придающих жанру привлекательность, и подала ее под аппетитным соусом action. Блюдо удалось на славу.

Олег Медокс: Я приведу свой личный хит-парад в соответствии с собственными жанровыми пристрастиями. Российские игры я не буду ни комментировать, ни ставить на ступеньки пьедестала, потому что всегда



• Олег Медокс: Новый Myst уже выпущен – это GAG!

отдам предпочтение собственным разработкам. Поэтому упомяну только игры других компаний.

Игра года: 1. Jedi Knight: Dark Forces 2; 2. Quake 2. RPG года: Diablo. FPS года: 1. Jedi Knight: Dark Forces 2; 2. Quake 2. 3D action года: Tomb Raider 2. Аркада года: 1. Oddworld: Abe's Oddysee. 2. Hugo 5. C&C-клон года: Total Annihilation. RTS года: Dungeon Keeper. Стратегия до мозга костей-97: Incubation. Multiplayer-игра года: Quake 2. Симулятор года: 1. Wing Commander: Prophecy. 2. Longbow 2. Online-игра года: Diablo.

Никита Скрипкин: Думаю, что "лучшими импортными" играми в прошедшем году могут по праву считаться The Neverhood, Diablo, Total Annihilation, WC Prophecy.

Олег Костин: По предложенным номинациям:

Игра года — Parkan. Больше всего в него играл — до одури и "кровавых мальчиков" в глазах (а как еще тестирование может проводиться?). Если же серьезно, то Игра года — это, видимо, тандем Q1-Q2 — с преимуществом Q2 (так мне кажется). Не спорю, Q2 красив под акселератором, но, увы, ориентация на уровень среднего игрока сделала его довольно "диетическим" (попросту, недостаточно свирепым — или это привычка сказывается?). К тому же nightmare в Q2 подключается не самым удобным способом, а уравнительный баланс оружия делает почти бессмысленным поиски более мощной "пушки" — после нахождения supershotgun.

RPG — Fallout, хотя и в нем хватает нестыковок (до смерти надоело обилье сказочек — а на UO времени нет, да и Internet не особенно радует). FPS — Q1 (см. выше). 3D action — ? Аркада — Oddworld. За графику можно простить что угодно, включая саму игру. C&C-клон — Total Annihilation. Возможность расширения набора юнитов, удобный интерфейс и аппарат случайной генерации миссий позволяют играть достаточно долго и со вкусом. RTS — Myth и Uprising. Оригинальные, играбельные проекты. Стратегия — Civilization I-II. Но чего-то в стратегиях все-таки не хватает... Если есть "от первого лица" — то, как правило, масштаб мизерный. Если вдохновляет масштаб — нет ролевой привязки и иллюзии непосредственного участия. Wargame — Gettysburg! (я давний поклонник SM — это вроде бы и так понятно). Multiplayer — Q1 (см. выше). Online — естественно, Ultima (а вы чего хотели?). Quest. Наверное, в некоторые квесты тоже можно играть... Однако судить не берусь — сам не пробовал... Симуляторы. Всеядность меня когда-нибудь погубит! 688(I), F-22, Longbow 2 и прочее, прочее... Было бы время и соответствующее железо... Объективно выделить абсолютного лидера, по-моему, невозможно — ни одна игра не может претендовать на подавляющее преимущество engine или игровой модели, но все эти проекты в целом соответствуют достаточно высоким стандартам. "Левая резьба" — UO. Вот уж, действительно, оторвались люди...

Игорь Белаго, SoftLab-Nsk (Новосибирск, игра Hard Track): Очень понравился Carmageddon, несмотря на его грязную кровавость. Причины две: 1. Физика!!! + AI!!! 2. Сближение с action по духу и возможностям.

Не меньше понравилось demo Touring Car Championship от Codemaster. Почему: графика, спецэффекты, приятный AI.

Что из игровых событий 1997 года (как в России, так и за рубежом) оставило у вас наиболее благоприятное впечатление? неприятное? главное разочарование?

Сергей Климов: Наиболее благоприятное впечатление от того, что происходило за рубежом, — тенденция к возвращению оценки игр по играбельности, а не по графике или лицензии. Многие пустые тайтлы крупных издательств провалились, несмотря на прекрасно налаженную дистрибуцию, что, в свою очередь, освободило место на рынке для небольших и средних компаний с более интересными проектами. Игровые журналы стали более объективными и честными с читателями. Даже на коробках от игр стали наконец-то ставить больше скринов непосредственно из игры, чем из посчитанных роликов, — покупателей стало труднее обдурить.

Наиболее благоприятное впечатление в России — невысокие продажи "Дорожных войн". Нет, честно — никакого злорадства тут нет, просто на практике было наконец доказано, что хреновая игра будет хреново продаваться даже в России. И сразу два положительных момента: 1. Если бы этого не случилось, то было бы труднее объяснять издателям, что для действительно хорошей (и хорошо продаваемой) игры нужен нормальный бюджет и нормальные сроки, и 2. Случившееся поубавило гонора у всех разработчиков, потому что перед очередным громким заявлением теперь еще раз подумаешь, а не так ли все звучало в исполнении господина Титова год назад...

Андрей "KranK" Кузьмин: "Вангеры" не вышли... А так ждал, с разработчиками подружился, денег накопил на коробку... Разочарование — засилье акселераторов всяких, прикручивай их теперь туда, куда их прикрутить в общем-то нельзя почти...

Михаил "ChSnark" Пискунов: Самое приятное событие в игровом мире — выход Ultima Online. Судя по описаниям — новый этап развития человеческой культуры.

Самое печальное (и, увы, неизбежное) — поглощение монстрами мелких и средних компаний-разработчиков. Разрушение начального состава команд-основоположников индустрии (например Bullfrog).

Евгений Сотников: Плюс — появление нескольких российских игр, вытеснивших по популярности в России самые известные и успешные западные бестселлеры.

Олег Медокс: Наиболее благоприятное впечатление: выход Wing Commander: Prophecy, Jedi Knight, Incubation и Quake 2. Я люблю фантастику и пострелять.

Самые неприятные впечатления связаны с Carmageddon и... Quake 2. Ненавижу садизм как в фильмах, так и в играх. Считаю, что детям в такие игры играть нельзя — возможны нарушения психики. Подобные игры способны привести к тому, что в некоторых детских головах убийство может стать нормой жизни. Думаю, что в нашей стране должен быть введен возрастной ценз на игры.

Никита Скрипкин: Российский рынок игрушек наконец-то образовался.

Разочарование — очень мало игр, в которые с удовольствием можно поиграть.

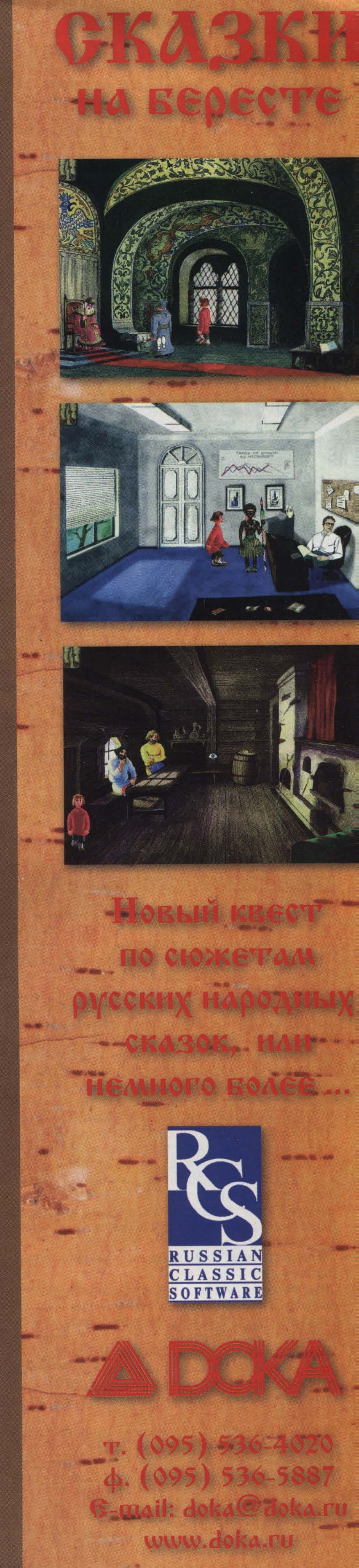
Олег Костин: Насчет разочарований не могу сказать ничего определенного. Да и как можно "набрести" на это самое разочарование при таком обилии на игровом рынке действительно первоклассных titles в самых разных жанрах — специально искать проект поуродливее? Самое приятное событие: это, конечно, выход нашей собственной игры (а то уж я начал побаиваться, что этого никогда не случится).

Алексей Рыбаков: В мире — распространение 3Dfx и Internet-игр. В России — первые проекты, одновременно и играбельные, и успешные коммерчески, и неплохо сделанные. Что же касается неприятных впечатлений — из производства игр все чаще уходит творчество. Увы, но на таланте и голом энтузиазме уже ничего не сделать.

Самая удачная российская игра прошедшего года? самая неудачная?

Сергей Климов: Самая удачная — с какой точки зрения? Для игроков? Для создателей? Для индустрии? По продажам или по степени проникновения на рынок?

Для создателей — безусловно, завершенный "Паркан". Проект, длящийся более полутора лет, всегда очень тяжело заканчивать. Теперь перед "Никитой" стоит еще более тяжелая задача — развить успех тайтла, ведь за последний год ожидания игроков существенно возросли, а кроме того, второму "Паркану" придется конкурировать с наверняка уже полностью русским шестым Wing Commander'ом за ту же цену (ес-



ли господин Мартынов постарается) и другими западными тайтлами типа Millennium Four, которые рано или поздно придут на наш рынок.

Для издателей? "Братья Пилоты", первый пример успешного использования наших родных лицензированных персонажей. Для нас самих? Наша "Операция "Громовержец", с которой все началось. Для дела локализации? Дешевый легальный WCV. Для игроков? Наверное, та, которая им больше всего понравилась, хотя, честно говоря, российских игр вообще было мало, а хороших и добротно сделанных — только одна (не считая нашей).

Самая неудачная — "Дорожные войны", это, как говорится, и ежу понятно. Неудача, считаю, случилась с "Докой" – здесь не смогли развить потенциальный успех "Противостояния".

Андрей "KranK" Кузьмин: Первыми всплывают почему-то "Пилоты", но это скорее удачная по продажам игра, а брэнд-то чужой, эксплуатация бессловесных мультяшек... Тогда, выходит, "Паркан", но, посыпаю голову пеплом, — не смог сесть на планету... растерялся... Еще знаю "ГЭГ" — кстати, гэговцы, давайте познакомимся! Мы, КаДавры (или КаДастры?), народ незлобивый... пушистый местами...

Самая неудачная? Хммммм... все и так знают... зачем их лишний раз рекламировать...

Михаил "ChSnark" Пискунов: Среди российских проектов хотелось бы выделить Parkan. По-моему, столь крупногабаритной разработки в России до сих пор не было. Но опять-таки возникает вопрос: какими затратами это было достигнуто?

Евгений Сотников: Предлагаю три варианта ответа:
Нескромный: "Братья Пилоты" ("1С"/Gamos/"Пилот")
Благородный: "Паркан" ("Никита")
Лицемерный: любая другая, кроме двух вышеупомянутых!

Самая неудачная игра? Таких нет. Сам факт создания игры в России — уже удача.

Олег Медокс: "ГЭГ", "Паркан" и "Братья Пилоты", хотя "ГЭГ" и вышел только в конце декабря.

Изданных и при этом неудачных российских игр не знаю. Я считаю, что это чудо, что наша игровая промышленность все-таки развивается при таком глобальном пиратстве. Надо отдать должное всем российским разработчикам — у всех наблюдается реальный качественный скачок.

Никита Скрипкин: Если совсем честно, то "Паркан".

Самая неудачная? Их мало. Потому что их ВООБЩЕ МАЛО. Будет их больше, тогда будем говорить конкретно. А сейчас, по-моему, выпустить российскую игру — это уже подвиг (здесь не имеется в виду многочисленное мультимедийное ПО).

Олег Костин: Хм... да... а с другой стороны...

Алексей Рыбаков: Пока что выход любой российской игры — событие, тем более выход на мировой рынок. Так что мне хотелось бы поздравить всех разработчиков, выпустивших CD со своими играми в 1997 году.

Анатолий Шевчук: Оценка сильно зависит от критерия. Для меня главный — результаты продаж. С этой точки зрения, объективно самая удачная — "Противостояние", за ней — "Братья Пилоты" и "Чемпионат ралли". Неудачных много.

Игорь Белаго: Боюсь соврать.

Уроки года: чему он вас научил, что показал?

Сергей Климов: Еще раз доказал, что 99% всех разработчиков ленивы до предела, и если мы не хотим потонуть в посредственности, то нельзя ориентироваться на средний уровень, надо всегда быть недовольным и голодным. Как говорят американцы, stay hungry. Подтвердил неспособность нетворческих людей выжить в этой среде — работающие без удовольствия неспособны выдержать семидневный график. Более того, рано или поздно человек без творческого начала просто доходит до своего предела, дальше которого его никак без его собственного воображения не поднимешь.

Универсальность качественных проектов — если у тебя действительно хорошая игра, она обязательно найдет себе издателя практически в любой стране. Оправдания типа "они нас не любят" или "меня не понимают" — ничтожны, ищите глубже. Отказ от объявления сроков выхода — по сути дела, это никому не нужно, даже дистрибьюторам и ретейлерам, которым по барабану, когда твой проект выйдет, если он хорошо сделан. Им главное, чтобы ты их предупредил ровно за месяц. А поставленные за полгода сроки не только обычно нереальны, они еще и игроков нервируют.

Андрей "KranK" Кузьмин: Объем полученных уроков выходит за рамки данного "девел-опроса". Скоро их (уроков) тезисы можно будет повсюду увидеть в картонном боксе...

Евгений Сотников: Был бы прилежным учеником — бросил бы заниматься играми!

Олег Медокс: Я учусь всегда и по возможности всему, что связано с компьютерными играми. Прошедший год — не исключение. 1997 год показал, что государство так и не начало реально бороться с пиратством. Посмотрим, что будет в 1998-м...

Никита Скрипкин: ...показал, что все еще впереди...

Олег Костин: Уроки?.. Один только bug-list и список необходимых исправлений engine и игровой модели занимает листов 30...

Алексей Рыбаков: Научил — многому. То есть действительно — многому.

Анатолий Шевчук: Самый важный урок — рынок полон неожиданностей (этот урок я повторяю ежегодно уже 10 лет).

Игорь Белаго: 1. 3dfx Voodoo прорвал плотину, и сразу за этим появились PII и AGP. PII практически не выпускается без 3D-акселераторов. Простор для новых возможностей. 2. MS Monster Truck Madness и Carmageddon установили новый эталон в физике взаимодействия объектов.

Отвлекшись от конкретных игровых пристрастий: какой жанр, на ваш взгляд, был самым популярным? какой наиболее динамично прогрессировал? какой начал/продолжал хиреть? есть ли претендент на звание "вечного и неистребимого"? почему?

Андрей "KranK" Кузьмин: Я лучше тихо и мирно пропущу данный вопрос, как отчего-то не волнующий душу. "Никакой" три раза, Q-намек не понят, потому!

Михаил "ChSnark" Пискунов: Особого прогресса в жанрах не наблюдалось. В основном совершенствовалась графическая скорлупа. В силу своей специфики обозначились явные конкуренты — FPS & RTS. Не без оснований можно предположить, что именно эти жанры и будут в обозримом будущем потрошителями кошельков игроков.

Евгений Сотников: На первые четыре вопроса — стратегии, на пятый — ответ будет скучным и длинным, посему и не приводится.

Олег Медокс: Были и будут популярными жанры First Person Shooter и разновидности стратегий. Они же и будут "вечными и неистребимыми", так как это сама природа устроила человека так, что он самый главный хищник (значит — стрелять) и стратег (например, планирование бюджета семьи также относится к простому виду стратегии).

Никита Скрипкин: Самым популярным — стратегии. Динамично прогрессирует (и будет прогрессировать) — это смесь жанров (разнообразных, в том числе и самая смелая смесь самых разнородных жанров); в то же время хиреть начинают те же стратегии (сколько же можно?), самое главное, что им есть "куда хиреть". Претендент на звание "вечного" — разве что тетрис.

Олег Костин: Отсутствие "свежей крови" (имеются в виду сюжет и gameplay) и обилие remakes на игровом рынке давно стало притчей во языцех. Разработчики занялись совершенствованием интерфейса игры — благо, развитие аппаратной базы, появление мощных процессоров и широкое распространение 3D-акселераторов дало такую возможность. В результате, игры вроде FPS, 3D action, а также симуляторы установили de facto новый стандарт качества интерфейса игры (как в отношении видео, так и в части аудио). С другой стороны, усложнение предметного мира 3D-игр (также вытекающее из роста производительности) позволило адаптировать 3D-технологии для нужд RTS, Wargames и RPG (по крайней мере части таких игр).

В роли бедных родственников оказались, естественно, quests и аркады, которые не могли напрямую воспользоваться всеми этими плодами технического прогресса и продолжали развиваться вполне традиционным образом (однако в аналогичном направлении — то есть "перерисовывая" проверенные годами сюжеты для все большего разрешения и с помощью все большего количества цветов).

Алексей Рыбаков: Стратегии и shooter'ы будут жить вечно. Внешний вид может меняться. В этом году это были стратегии реального времени и 3D shooter'ы под ускорители.

Игорь Белаго: В Корее я заходил в несколько Game rooms и специально смотрел распределение игроков по играм. 70% — драки, 20% — симуляторы, 10% — спорт. Это, конечно, очень грубая оценка. Мне кажется, что action останется наиболее популярным жанром.

Если существуют лидеры рынка, то кто это?

Сергей Климов: id, Shiny, Lionhead, Firaxis, Core Design. Кстати, все они — довольно небольшие конторы. В Ion Storm не очень верится. Издатели — EA, GTi и Activision. Возможно, что и Eidos, если сумеет рассчитаться с долгами. Заметно отступили Interplay и Cendant (Sierra/Blizzard), еще более не повезло MicroProse.

Из российских — K-D, Nival, inhouse team "1С" и "Никита". Snowball тоже весьма силен. "Дока" после "Противостояния" ничего хорошего толком не выдала. Зато могут снова проявиться ребята из "Наших Игр" и команды, которая работает над "Архипелагом", если удастся сделать что-нибудь Myth'оподобное.

Андрей "KranK" Кузьмин: Рынка? Те, кто много всего продают... Например прически для Барби... Еще, конечно, id... Да вы сами все знаете, или это IQ-тест?

Евгений Сотников: В мире — "Майкрософт", если кто-то этого не видит — прозрение впереди. В России... Если именно "лидеры РЫНКА" — "Никита".

Олег Медокс: Лидеры рынка? Конечно, мы... (рекламная пауза...)! Но если серьезно, то лидерами являются большие западные паблишеры — EA, Activision, Eidos и другие. Среди разработчиков — id и LucasArts.

Никита Скрипкин: Вообще, это должны быть издатели. Но у нас, в глубинке, лидерами рынка пока выступают дистрибьюторы. Пока. Потому что они скоро превратятся в издателей.

Существуют ли попсовые и элитарные жанры?

Сергей Климов: Нет. Игра — это практически чистая форма развлечения, и, в отличие от фильмов, "проблемных" игр пока не бывает. Как правило, "элитарность" подразумевает под собой недоступность предмета широким массам в силу ограниченности. Можно, конечно, сказать, что симулятор гольфа или бриджа — элитарные игры, однако на самом деле это просто игры с узким форматом. Один из основных принципов любой игры — простота и легкость вовлечения в процесс и богатые возможности для дальнейшего совершенствования, поэтому если тайтл отрицает этот постулат, то это уже не игра, а способ самовыражения. Например, Golgotha от crack.com выглядит достаточно отстойно, хотя сами идеи у Тейлора — прекрасные. Массово популярной она вряд ли будет, но это вовсе не значит, что, мол, вот он, пример "элитарного творчества" — это просто пример недоделанной игры с большим недостатком, некрасивой графикой.



• Евгений Сотников: Самая удачная российская игра прошедшего года? Нескромный вариант ответа: "Братья Пилоты".

Андрей "KranK" Кузьмин: Эти прилагательные, по-моему, нужно прилагать к конкретным экземплярам, но не к жанрам...

Евгений Сотников: Жанры вряд ли, скорее — конкретные игры.

Олег Медокс: Затрудняюсь ответить на этот вопрос. Все-таки игры — это не музыка. Но в целом можно сказать так: то, что очень популярно на короткий срок, — это попса, а то, во что играют всегда, — это элита.

Никита Скрипкин: Элитарные — это те, что на "Элиту" похожи?..

Олег Костин: Наверное, правильнее было бы говорить о попсовых и элитарных играх в рамках существующих жанров. Встречаются, конечно, ситуации, когда неумеренное и навязчивое стремление угодить вкусам гипотетического пользователя откровенно бесит. Тем не менее любой из существующих жанров позволяет обойтись без пошлости при создании игры (и примеров тому немало).

Алексей Рыбаков: Существуют продукты, которые нравятся массам (например Doom), и продукты, которые нравятся немногим фанатам (например VGA Planets), и остальные.

Анатолий Шевчук: Рассуждать о жанрах можно бесконечно, но польза от этого нет никакой. Популярность того или иного жанра в данный момент — вопрос одной-двух сверхуспешных игр.

Каковы ваши классические (вечные) игровые пристрастия? Назовите игры, к которым вы чаще всего возвращаетесь. Это субъективно, а вот "объективный" вопрос: назовите игры, которые, как вам кажется, "потрясли мир". Два-три-четыре названия... Идеальная игра в вашем представлении?

Сергей Климов: Классика: HMM1-2, Battle Isle 1-2, Incubation.

"Потрясли мир": Metal Gear. Wolfenstein 3D. Doom. Civilization. Dune II. Mario 64. Final Fantasy. Myst.

Андрей "KranK" Кузьмин: "Ничего вечного под солнцем." "Главное событие в вашей жизни еще впереди." Future Classic — помните такую? Вот она...

Михаил "ChSnark" Пискунов: Ностальгические чувства навевает "вид из глаз". Мой личный мир потряс Lode Runner (с ДВК), Nightmare of the Elmstreet, Doom, Stonekeep, Hexen I, MDK. Идеальная игра — это та, в которой с нетерпением ждешь очередного раунда (уровня, партии etc). Хороший пример — преферанс...

Евгений Сотников: Субъективно — логические головоломки и хорошие стратегии.

"Потрясли мир": тетрис, DOOM, "Цивилизация".

Олег Медокс: Люблю два жанра — головоломки и трехмерные стрелялки. Раньше чаще всего играл в Wing Commander, а теперь во все — с целью анализа и по долгу службы. Две любимых головоломки — Color Lines и 7 Circles. Игры, которые потрясли мир? Конечно, тетрис (особенно Gagboy...) и DOOM. Идеальная игра? — такого понятия быть не может, так как технология, игроки и сам мир быстро меняются, соответственно, меняется и сама "идеальность".

Никита Скрипкин: Мне кажется, что мое "субъективное" мнение совпадает с моим "объективным" мнением, как это ни странно: это Doom, Quake, C&C, WC.

Олег Костин: По порядку:

Классические пристрастия: все — кроме, пожалуй, платформной аркады, близкой к ней 3D action (если, конечно, я правильно понимаю, что есть 3D action) и quests. Несмотря на то что графика таких игр иногда восхищает, сам процесс игры почему-то абсолютно не привлекает (может, в детстве "переел" этого добра?). Если же говорить о конкретных проектах, то, вероятно, Civilization I-II и Quake (на настоящий момент).

Игры, "которые потрясли мир": Ultima Underworld; Doom и Quake; Dune II (и, с небольшим отрывом, WarCraft и C&C); Civilization I; Quake (multiplayer); Ultima Online; F-19; первые quests Sierra On-Line с полноценным графическим интерфейсом.

Моя Идеальная игра — та, что должна...

...поддерживать достаточно сложную игровую модель, адекватно реагирующую на изменения "мира" и соответствующий масштаб такого ми-

— стало быть, являться глобальной стратегией;
давать возможность идентификации игрока с конкретным персона-м игры — то есть осуществлять микроэкономическое моделирова-, симулировать общение между персонажами, изменение характери-к персонажей со временем и проч., — иначе говоря, иметь черты, йственные RPG (в частности, систему автоматической генерации quests на основании данных игровой модели);
поддерживать эту иллюзию идентификации с помощью корректных зических моделей среды (игрового мира) и соответствующего интер-йса — то есть опираться на набор симуляторов или FPS.

лексей Рыбаков: Стратегии, shooter'ы, аркады, puzzle'ы.
Чаще всего возвращаюсь" к сетевому Quake и Heroes of Might and gic II.
Игры, которые потрясли мир"? Смотря что считать игрой. Например, литика или война — игры? Из собственно игр — шахматы, го, бридж. электронных игр — тетрис, Civilization, Doom, Томагочи.
Идеальная игра? Следующий проект. Всегда. Если серьезно — не знаю.

натолий Шевчук: Классические логические игры. "Потрясения" — рис, Civilisation, Wolfenstein 3D, C&C. Идеальной игры быть не может.

горь Белаго: Doom, Tomb Raider, F1 Grand Prix 2.
Идеальная игра — F1 Grand Prix 2.

Долгая" и "короткая" жизнь игры — временное помешательство и ительная народная любовь. Что ценнее, и, вообще, существует ли ая проблема? Хотелось бы вам создать второй Myst или предпоч-ельнее игра с "быстрой" и "непрерывной" судьбой — громкими ками на перекрестах и ежегодными сиквелами?

ергей Климов: Существует выбор — добротный клон в тему (по-ательство, но временное) или что-нибудь новое (в равной степени нятны как длительная любовь, так и быстрое забвение).
Ежегодный сиквел — признак здоровой жизни линии и успешной ра-ты команды. Был WarWind первый, появился второй — и третьего не будет, потому что скучно. Был Deadlock первый, сейчас выполз как почти второй — и уже заранее провалился. Oops! Чем лучше и интичнее развивается серия, тем лучше живут сиквелы. Если бы WC в линии более одного плохого тайтла подряд, дальше третьего дело зашло. А Riven подзадержался потому, что Broderbund/Red Orb не своими же руками рубить продажи Myst'a.
Поставим вопрос по-другому: что лучше, хороший тайтл за 18 меся-и потом к нему сиквел через 12 или один гигант раз в 36? И то, и гое хорошо. В первом случае не успеваешь заскучать, ведь постоян-изменения — основа прогресса. А во втором под конец так, навер-со своим чудом свыкнешься, что уж тяжело расстаться будет.

Андрей "KranK" Кузьмин: Бывает, проснешься утром — хочется лго и непрерывно", а с собаками на холод выбегаешь — хочется "ко-ко и быстро"... Все зависит от времени суток и фазы Луны. А еще ется счастливо умереть — как древние греки...

Евгений Сотников: Длительная любовь — хорошо, но и временное мешательство тоже неплохо!
Второй Myst?" Пожалуй, громкие крики с ежегодными сиквелами сер-е ближе!

лег Медокс: Все это зависит от многих причин. Бывает временное мешательство, которое очень часто зависит от навязываемого рекла-и журналистами "общественного" мнения. А бывает действительно ая жизнь. Долгая жизнь игры зависит от продуманности техноло-, что больше характерно для трехмерных игр и интересного сюжета большинства остальных. Если технология продумана и разработана рошо, то возможен перенос на другие платформы, например с PC на консоли, что, безусловно, продлевает жизнь отдельно взятой игры на ке. Но все равно, главное — играбельность (интересность)!
Второй Myst?" Уже создали — это "ГЭГ".

икита Скрипкин: Это вообще не проблема. Лучше всего и то и дру-е вместе. И всегда.
Хотелось бы создать "быстрый" и "непрерывный" Myst с кучей ежеме-ных сиквелов.

лег Костин: Идеальной комбинацией, на мой взгляд, является дли-ное народное помешательство с громкими криками на перекрестах и егодными сиквелами. Что касается Myst, то при всем моем почтении к оздателям — боже упаси...

Евгений Ломко, "Никита": Лучше та жизнь игры, которая обеспе-ет максимально прибыль компании-разработчику.

Анатолий Шевчук: Мне больше по душе второе, но это — дело вкуса рыночной политики.

...ивного прогнозов — ближних и дальних.

На ваш взгляд, каковы тенденции отрасли-98? Как вы относитесь к за-мому невооруженным взглядом симбиозу жанров? И вообще — в ом направлении эволюционируют жанры? Какой жанр будет в этом самым перспективным?

Сергей Климов: Все игры почти во всех жанрах становятся ролевы-. Приставки развиваются параллельно с PC, а не вопреки, как было ньше. Самым перспективным жанром будет смесь RTS, RPG и хоро-й длинной и подробной истории — игрокам все больше и больше ересны игры со своей атмосферой и концепцией, storytelling games.

Андрей "KranK" Кузьмин: Ох уж эти жанры, ох уж эти жанроли-... Самым перспективным в этом году будет... В этом году самым спективным жанром будет... тут пленку зажевало, а доказательство теоремы не влезло на поля монитора... Ищите!

Михаил "ChSnark" Пискунов: В 1998 году ситуация вряд ли пре-терпит изменения. Симбиоз жанров в данном случае можно рассматри-вать как побочный результат экспериментов по освоению новых мега-герцовых пространств.

Евгений Сотников: Дальнейшее созревание рынка: все меньшее чис-ло продуктов будет захватывать все большую долю рынка!
Перспективный жанр? Вопрос из разряда: а что будут носить в следу-ющем году? Ответ: что большие дяди из индустрии моды посчитают це-лесообразным — то и будут в основном таскать!

Олег Медокс: Планируется к выпуску много трехмерных игр. То есть я как игрок без игр не останусь... А в общем, мой прогноз таков: тенден-ция слияния некоторых жанров будет усиливаться, но уже ставшие клас-сикой жанры останутся. Ведь нельзя же силой заставить любителей чис-тых квестов играть в шутеры. В технологиях серьезных прорывов не бу-дет, но в конце 98 — начале 99 гг. появятся анонсы просто сногсшиба-тельных проектов, планируемых к изданию на конец или начало столе-тия. Все будет в сильной зависимости от создания новых процессоров, графических ускорителей и других устройств.

Никита Скрипкин: Да здравствует симбиоз! Причем симбиоз, в ко-тором жанры не притянуты друг к другу за уши, а тот, где отдельные части игры не могут существовать поврозь. Только тогда может полу-читься что-то действительно играбельное.

Олег Костин: К симбиозу хорошо отношусь, ясное дело (см. выше замечания насчет "идеальной игры"). И, естественно, полагаю, что именно в этом направлении жанры и эволюционируют.
Прогнозировать самый перспективный жанр — дело само по себе ма-лоперспективное. Но рост популярности RPG, вкупе с попытками исполь-зовать 3D-интерфейс качества Quake Up, а также явный крен в сторону сетевых игр и Internet, — многообещающий признак. Вероятно, следует ожидать появления новых гибридов FPS/3D-action/RPG с преобладани-ем тех или иных видовых признаков в зависимости от ситуации.

Евгений Ломко: Рано или поздно закончатся симуляторы полета и начнутся симуляторы пилота (это фраза Олега Костина).

Алексей Рыбаков: Несколько косвенное врастание "наших" в миро-вой рынок. В мире в целом (включая Россию) — монополизация рынка и усложнение производства игр. О частностях — наметилась переоцен-ка многими возможностей и перспектив 3D-ускорителей.
Симбиоз жанров?.. Не знаю. Видимо, меня близорукость подводит. Ну не видел я пока симбиоза ралли, квеста и puzzle. И хорошего симбиоза shooter'a и RPG тоже не видел. Что-то одно обычно доминирует. Другое дело, никто не мешает создавать продукт с оригинальным гейплеем, в том числе на стыке классических жанров. Что же касается привнесения сюжета, зачастую ветвящегося, во многие игры — это нормально.

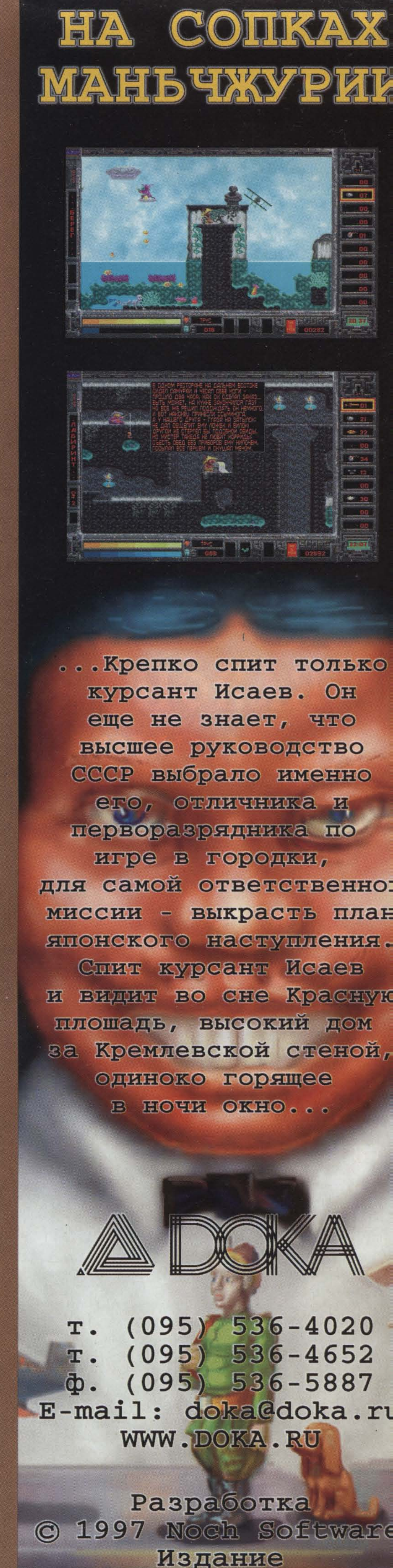
Игорь Белаго: Компьютерные игры — это субкультура. По мере ос-ваивания игроками новых интерфейсов, новых стандартных правил эти навыки становятся базовыми и уже не оказывают влияния на сложность игры (мало кто из игроков-гонщиков полезет в help, чтобы узнать, на какой клавише расположен газ). Это международная субкультура, с ши-роко развитыми горизонтальными связями, поэтому любое удачное иг-ровое решение немедленно становится стандартным. Субкультура эта, кроме того, молода и находится в стадии роста, так что, мне кажется, что и постепенное усложнение игр, и слияние жанров просто закономерны.

Как бы вы объяснили очевидный прогресс одних жанров и затуха-ние других? Или все это — лишь закономерный "спиральный" про-цесс? Проблема сиквелов и клонов: проблема ли это? кризис идей очевиден или это "происки журналистов, постоянно муссирующих эту тему"?

Сергей Климов: Затухание происходит не с жанрами — оно проис-ходит с текущими выражениями этих жанров, что, кстати, тоже прогресс. Просто, например, в стане квестов изменились требования игроков к иг-рам вообще — 3D, real-time, большая интерактивность etc., и разработ-чики пока еще не приспособились свои квестовые идеи выражать новы-ми способами. Но это дело временное и рано или поздно исправится.
Проблема сиквелов и клонов... Хороший сиквел даже круче оригина-ла, потому что если он выходит вовремя, то на еще не устаревшей техно-логии разработчики успевают воплотить то, что не сделали в первой иг-ре. Фокус девелопмента меняется с "заставить заработать технологию" на "отшлифовать и улучшить то, что заметили под конец работы над ори-гиналом, но руки не дошли". А клон — это такой же сиквел, только со-здаваемый другой командой, поэтому, как правило, он выходит с боль-шим опозданием и уже никому не интересен.
Кризис идей... Он очевиден, но это вещь циклическая. За каждым про-рывом следует период тихого кропотливого освоения завоеванного, что сейчас и происходит. Сместившиеся позиции RTS, RPG и 3D пока только укладываются в головах у разработчиков, однако, во-первых, уже в этом году мы увидим несколько замечательных игр с полным смешением жан-ров, а во-вторых, в это самое время какой-нибудь голодный девелопер на острове Фиджи уже наверняка набрасывает спецификацию следую-щего мирового чуда. Иными словами, в этом году стоит ждать тихих экспериментов, а уже в следующем — очередной революции.

Андрей "KranK" Кузьмин: О! А выше спрашивали так, что мол воп-рос неясен — а тут "очевидный прогресс"... Непорядок! На самом деле, проблема лишь одна — есть ли жизнь на Марсе, а сиквелы и клоны — лишь отголосок. Нужно устранить коренную причину подобных проблем! Кризис идей (для меня) неочевиден... Может быть, ниже в вопросах уз-наю об этом больше?..

Михаил "ChSnark" Пискунов: Явление сиквелов — это не кризис



идей и не "происки журналистов". Это признаки нормального, хорошо организованного бизнеса. Не надо забывать, что стремление к прибыли — лучший локомотив для любого процесса. И сиквелы — не самая кровавая жертва на алтаре этого божества.

Евгений Сотников: Хорошие идеи именно потому и ХОРОШИЕ ИДЕИ, что их мало. Это нормальное состояние, и скорее стоит говорить о "кризисе журналистов, постоянно муссирующих эту тему"!

Олег Медокс: Простой пример (гипотетический): одна фирма выпускает очень интересную игру в жанре А.... В прессе идет бурное обсуждение и хвальба ее журналистами... Игра побивает все рекорды продаж... Другие разработчики тоже хотят заработать, и начинается повальное изготовление клонов... По мере выхода в свет этих клонов постепенно наступает кризис перепроизводства, а журналисты начинают ругать все подряд, даже если клон сделан намного лучше, чем оригинал (а иногда и просто, чтобы что-нибудь похаять)... В это время неожиданно появляется другая хорошо сработанная игра жанра В... и журналисты в один голос начинают ее хвалить... Цикл повторятся, но с уклоном в другой жанр (вспомните Doom и C&C). Выводы делайте сами.

Никита Скрипкин: Прогресс жанров определяется модой.

Кризис идей очевиден. Хотя все идеи лежат наверху. Просто многие разработчики не хотят изобретать ничего нового. Проще сделать "модную" проходную "бабахалку" и получить причитающуюся за это "похлебку".

Олег Костин: Проблема "сиквелов и клонов", "спиральный процесс" и кризис идей характерны не только для мира компьютерных игр — в точности то же самое демонстрирует история театра или кино. В основе всех этих процессов лежит тривиальное обстоятельство: производство игр, шоу или фильмов является, в конечном итоге, коммерческим предприятием — хотя бы потому, что кроме пресловутого художника, автора или творца в этом процессе задействована масса людей, оборудование и прочее.

Чисто деловой подход и желание избежать неразумного риска заставляют разработчиков и, в большей степени, паблишеров, действовать с оглядкой на существующие удачные образцы (все равно чего — игр или автомобилей) — и тем самым множить ряды "сиквелов и клонов".

Однако у истоков каждой такой волны существует, как правило, "оригинальный и самобытный" образец — игра, фильм или спектакль. При этом абсолютно безразлично, что вызвало его появление на свет: чей-то энтузиазм, точный расчет, техническая новинка или просто случайное стечение обстоятельств. Но никто и никогда не говорил, что этот образец должен обязательно являться новым... Вот так и возникает спиральный процесс.

Вряд ли все это должно внушать какие-нибудь "особые" опасения. Опыт классических жанров показывает, что все мы — разработчики и gamers — можем воспринимать происходящее вполне спокойно (хотя, конечно, иногда трудно отказаться от соблазна всласть поворчать...). Создание компьютерных игр является сравнительно молодым "искусством", и, несмотря на чисто технологические достижения, его язык пока редко заходит "намного дальше таких речений, как "моя голодный — это еда — убей". И вряд ли логично ожидать, что процесс совершенствования "продукции" в рамках такой исключительно конкурентной области внезапно замрет. Поэтому продолжение следует, а вот каким оно окажется — это уже совсем другая история...

Евгений Ломко: Прогресс жанров связан с развитием аппаратных средств. А клонирование и сиквельность есть результат экономии средств посредством использования хорошо зарекомендовавшей себя торговой марки и (или) идеи.

Алексей Рыбаков: Игры, как и кино, в свое время, пережили период буйного роста. Сейчас основные вещи, которые пользователь ждет от хорошей игры, известны. Жанры сформированы, классические представители занесены в учебники. При этом, как и в кино, никто не мешает искать новые жанры или творить в уже определенных жанром границах.

Анатолий Шевчук: Клоны и сиквелы были и будут всегда (например "Три мушкетера" с продолжениями). Это нормально.

Игорь Белаго: Закономерный спирально-волновой процесс. Проблемы те же, что и в кинематографе и музыке.

"Дальние прогнозы. Индустрия компьютерных игр 10 лет спустя. Игры 1988 — 1998 — 2008 годов. Тотальное смешение жанров? Не менее тотальная и реальная виртуальная реальность? Смерть single play? Венки на могиле квестов? Ренессанс живого видео? Прогресс технологий, убивший играбельность? 3D-рендеринг 25 fps в hi color? Интернет как лучший из миров? Потерянное поколение? Гибель человечества?.. Ваши мысли? Пофантазируйте, пожалуйста! Прогнозы специалистов всегда глубже и точнее мечтаний журналистов.

Сергей Климов: Индустрия игр 10 лет спустя? Разработчики столько не живут.

Тотальное смешение жанров? До некоторой степени, но не абсолютное. Не менее тотальная и реальная виртуальная реальность? Честно говоря, этим популистским словом я бы не рекомендовал пользоваться. Если имеется в виду глубокая продуманность движка до уровня отдельного мира, то — да.

Смерть single play? Нет, да что вы! Играть с человеком, которого не знаешь лично, — скучно. Скорее расцвет multiplayer'а с соседями.

Венки на могиле квестов? Не дождетесь! Дайте жанру окрепнуть и interactive storytelling станет самым интересным и популярным жанром.

Ренессанс живого видео? Нет, реальное, как жизнь, 3D, стоящее дешевле актера.

Прогресс технологий, убивший играбельность? Это вещь временная: сначала эту играбельность убивают, потом она оживает, и так до бесконечности.

3D-рендеринг 25 fps в high color? Так точно. Хотя почему только 25?

Интернет как лучший из миров? Да ладно, 'Net — это только отражение. Зато будут чистые online-игры без клиентов — как игровой автомат, хочешь поиграть час — заплати $25 и играй себе на здоровье.

Андрей "KranK" Кузьмин: Ну уж нет — это все без меня, пожалуйста! Мои фантастические прогнозы слишком ужасны! Мы все умрем!

Михаил "ChSnark" Пискунов: Лично я вижу одним из перспективных направлений компьютерных игр будущего моделирование крупномасштабных сверхмультипараметрических сред. Говоря по-русски, это GOD-симуляторы в очень сложной вселенной. Управление системой в этом случае будет косвенным и интуитивным; именно этого не хватает современным симуляторам в силу недостаточных аппаратных ресурсов.



• Андрей "KranK" Кузьмин: "Вангеры" не вышли... А так ждал, с разработчиками подружился, денег накопил на коробку...

Что же касается ухода человечества в виртуал, то это проблема надуманна. Хотя бы просто потому, что органическое тело не насыщается виртуальными плодами. Но не исключено, именно виртуальная реальность и сможет послужить импульсом для перехода человечества на новый носитель собственной души. Дело в том, что мы слишком близко отстоим во времени от рождения виртуальной реальности, чтобы оценить все перспективы. Уместно вспомнить зарю автомобилизации. Авторитетные ученые серьезно заверяли, что вид быстро мчащегося экипажа вызовет у человека припадок особого рода. Чтобы уберечь граждан от напасти, вдоль дорог воздвигали заборы. Серьезнейшую проблему загрязнения окружающей среды никто тогда не представлял. Похожая ситуация и сейчас.

Евгений Сотников: 2008 — 90% рынка интерактивных развлечений контролируют не более 25 компаний. 2D-игры чувствуют себя хорошо, особенно с детьми. Виртуальные шлемы — у 5% тех, кто владеет домашним компьютером. Повальный Интернет, частично интегрировавший телевидение, радио и телефонию. Человечество выживет... наверное.

Олег Медокс: Прогнозы.

В России:

При такой "окупаемости" российских разработок качественного скачка с последующим завоеванием всего мира ждать практически невозможно, будь ты хоть семи пядей во лбу.

В мире:

Смешение жанров — и да, и нет. Тотальная и "реальная" виртуальная реальность — да. Смерть single play — нет, ни в коем случае. Венки на могиле квестов — нет. Ренессанс живого видео — как да, так и нет. Прогресс технологий — да, но не убивающий играбельность. 3D-рендеринг в True color — да. Интернет как лучший из миров — и да, и нет. Потерянное поколение — уже давно.

Гибель человечества — надеюсь, нет.

Никита Скрипкин: Тотальное смешение жанров, "реальная виртуальность", сложнейшие математические и физические модели и искусственный интеллект. Квесты войдут органично всюду и везде: как только можно будет утереть пот с лица и перезарядить shotgun, нужно будет распутывать очередной клубок интриг...

Долой живое видео! Вместо него полный "рендереж" всего, что шевелится... Даешь Интернету толстый кабель! А лучше два, чтобы сразу в обе стороны...

Прогресс технологий в конце концов повысит играбельность, но ни в коем случае не заменит. Что сейчас и наблюдается. Кстати, 3D-рендеринг 25 fps и более уже сейчас имеется, и как бы даже не в "hi", а в "true" color...

Олег Костин: Тотальное смешение жанров? Да, только это будет не "смешение", а нормальная полнокровная игра — в ней будет, конечно, 3D-rendering 25 fps True Color, виртуальный театр и InterNet и много чего еще... Прогресс технологий, несомненно, убьет играбельность — в ее нынешнем понимании, хотя, конечно, останутся резервации для любителей развиться по старинке. А вместе с ней прихлопнет quests и живое видео — скажите на милость, кому нужны надуманные жесткие заранее прописанные сюжеты и ограниченные наборы предварительно отснятых ситуаций (занимающих тем не менее колоссальное пространство) — если можно получить почти то же самое "живьем" (с помощью математического моделирования)? Это вовсе не означает наивной надежды, что in real time все будет "как в телевизоре" — интерфейс игры вовсе не должен быть идеальным, он должен быть всего лишь достаточно совершенным в эстетическом отношении и соответствовать внутреннему содержанию происходящего. В конце концов, если свои языки имеют литература, театр и кино, то почему игры должны составлять исключение, подделываясь под один из существующих жанров?

Итак, появятся игры-миры (см. UO — в качестве первого, грубого приближения) — в которых играющий сможет реализовать себя в новой социальной роли, недоступной ему в обычных условиях. Явится ли такое развлечение глобальным катаклизмом, средством обучения, способом зарабатывания денег, специфическим наркотиком, методом социальной адаптации или психотерапии? Вероятно, да. Печальный опыт истории свидетельствует: если безвестный энтузиаст изобретает устройство для забивания гвоздей (скажем, молоток), то на сто человек обязательно найдется хотя бы один идиот (который будет этой штукой разбивать головы), десяток ревнителей (постоянно попадающих новым агрегатом по пальцу и потому ратующих за возврат к устоям и традициям предков) и кучка голосистых реформаторов (обещающих приструнить и ревнителей, и идиота — и мечтающих "под шумок" взять за глотку всех остальных).

Проблема компьютеризации и Internet'офикации — того же порядка. Конечно, как и все прочие виды развлечений, игры предполагают известную степень бегства от действительности. Но возможность живого общения и самостоятельного выбора (образа действия, информации, мира) выгодно отличают игры от традиционных средств масс медиа. Так, может, все не так уж и страшно?

Алексей Рыбаков: Индустриализация и монополизация рынка. Тотальная. Второе — прекращение постоянного роста гигабайт, мегабод и гигагерц. В связи с этими вещами — стандартизация низкоуровневых библиотек и средств разработки игр. Дальнейшее увеличение стоимости игр и уменьшение доли программирования в смете продукта.

Возможно возникновение нового класса продуктов (не вместо, а вместе с играми) на стыке Internet, игр и видеоклипов, однако играми это уже не будет.

Анатолий Шевчук: Не люблю делать прогнозы общего характера. Смерть single play — БРЕД!

Игорь Белаго: Проблемой сегодняшних игр, на мой взгляд, является статичность игрока. Адреналина много, но весь он уходит в... Дешевые динамические системы (например, skiboard, беговая дорожка, велосипед) уже наводняют рынок, но это в основном сектор игровых автоматов. Мне кажется, что постепенно развивается и растет объединение тренажеров с компьютерными играми.

VR — безусловно и явно в объединении с живым видео.

По поводу "технологии vs играбельность" — я думаю, беспокоиться не о чем. Обратите внимание на прогресс технологий в кинематографе. Покупаются все равно только сюжетные фильмы. Технология — это лишь изобразительное средство.

3D 1024x768xTrueColor — в ближайшие 5 лет. 1280x1024x48bit, stereo, HMD, 2-5Mtr/sec, неограниченные текстурные возможности — в ближайшие 10 лет...

Как вы расцениваете шансы российских игр при продвижении на западный рынок?

Сергей Климов: Хиты проникнут в любом случае. Средние тайтлы имеют шансы при хорошей работе по налаживанию контактов и организации международного promotion'а. Хреновые проекты никуда не проникнут: думаю, "Противостояние" в личине Counter Action было последним тому примером (nothing personal).

Андрей "KranK" Кузьмин: Мы работаем над этой проблемой — в смысле продвижения. Конечно, с одной стороны, обидно, что этот вопрос вообще существует — по поводу "шансов быть замеченными", попахивает дискриминацией, необходимостью доказывать, что ты не верблюд. Но с другой стороны, по крайней мере есть куда стремиться. Есть огромная конкуренция, и это заставляет работать ЗДЕСЬ гораздо сильнее, чтобы вылупиться ТАМ. И каждый ищет свой путь — одни делают ставку на самобытность, другие на копирование лучшего. Своеобразная игра с судьбой. Посмотрим, что из этого получится. Но в любом случае занятие весьма интересное.

Евгений Сотников: Скептически, не столько из-за качества, сколько из-за недостаточности сложившихся связей, знакомств, каналов сбыта...

Олег Медокс: Шансы российских игр в плане продаж на западный рынок всегда есть, вопрос только, за сколько... Обычно русским разработчикам платят меньше, чем западным.

Никита Скрипкин,: Шансы есть у всех, но пока очень мало достойных игр. А потом — это очень разные вещи — "быть замеченными" и "иметь успех" на "западном рынке". Каждая "хилая" российская игра, будь она продвинута какими-то невероятными усилиями на западный рынок, но не получившая там должного успеха, все больше отворачивает западных издателей от российских разработчиков в целом. В этом есть страшный вред. Точно такой же вред наносят горе-менеджеры,



• Сергей Климов: (в ответ на вопрос о лидерах российского рынка) Snowball тоже весьма силен. (На иллюстрации приведен шот из игры "Всеслав".)

путешествующие за границу и портящие отношения со всеми подряд издателями, если такие менеджеры понятия не имеют, что, как и кому нужно продавать. И наоборот, игра от российских разработчиков, которая сможет прославиться, поможет всей нашей индустрии в целом. Пока такой игрой был только тетрис.

Алексей Рыбаков: В целом невысоко, но это — единственный шанс на выживание наших разработчиков.

Анатолий Шевчук: Шансы всегда были и есть (см. тетрис). На мой взгляд, попадание игры на внешний рынок и ее судьба там сильно зависят от поведения разработчика/издателя. То же самое можно сказать и по поводу того, где и как продаваться. Рынок вне России очень неоднороден, и практически любой мультимедиа-продукт при условии локализации может быть продан практически в любой стране. Другое дело — коммерческая целесообразность этого.

Игорь Белаго: Высоко. Как и шансы России в VR-приложениях.

Какие из уже выпущенных игр имеют шанс быть там замеченными (должны были иметь такой шанс)?

Сергей Климов: Ни одна, кроме Su-27, который вполне справедливо получил положительные оценки.

Олег Медокс: Из уже выпущенных российских игр на Западе имеют шанс раскрутиться "ГЭГ", Z.A.R. и "Паркан".

Алексей Рыбаков: Замечен был тетрис. До 2000 года план по стране выполнен досрочно. Если же вы о продаже на Запад — продать можно все. Только условия контракта бывают разные.

Анатолий Шевчук: Если отвлечься от темы, сюжетной основы — все игры интернациональны до определенной степени, ограниченной особенностями конкретного национального характера и степенью допустимых девиаций в нем. Основное для успеха — играбельность, технологическое качество и, в первую очередь, правильно выбранная рыночная стратегия.

То же самое применительно к проектам, находящимся сейчас в разработке. А что вы думаете о шансах вашего собственного гениального творения? Или вам это безразлично?

Сергей Климов: "Вангеры" — за оригинальность идеи, "Аллоды" и "Князь" — за добротность исполнения, "Всеслав" — за смешение жанров, но только, если нам удастся в достаточной степени отвязать историю от Древней Руси.

Естественно, не безразлично. Помимо морального удовлетворения от международной популярности мы сильно участвуем в прибыли от проекта, которая для нас возможна, только если удастся проникнуть за пределы России. Будем биться до конца и все-таки заставим янки играть в русские игры!

Евгений Сотников: Безразлично? Конечно! Мы вообще-то колготками торгуем, а по вечерам развлекаемся разработкой игрушек! Так что коммерческий успех нам до балды!

Олег Медокс: Из находящихся в разработке — игры фирм K&K/"Акелла" и K-D Labs/"Бука". Allods от Nival Entertainment/"Бука" уже продана на стадии разработки, что говорит о несомненном качестве продукта. Наш Madspace продается в Европе и скоро — в США.

Существует ли дилемма: хорошо продаваться ТАМ и хорошо продаваться ЗДЕСЬ?

Сергей Климов: Нет. Сами так долго думали и поняли, что дилемма отсутствует. Существует дилемма "делать хорошо" или "делать так, чтобы все продалось". Иначе говоря, вопрос ресурсов — таланта и бюджета. На определенном уровне существует проблема налаживания связей с зарубежными издателями/дистрибьюторами, однако это — взаимозависимая система, и чем лучше игра, тем меньших усилий она потребует для проникновения за пределы Родины.

Евгений Сотников: Напомню, что лучше быть здоровым и богатым, чем бедным и больным.

Олег Медокс: Дилемма хорошо продаваться ТАМ и хорошо продаваться ЗДЕСЬ — существует. Все зависит от качества продукта, национального колорита, технологий и многого другого (Если в игре присутствует русский национальный колорит, то игра на Западе практически обречена...)

Алексей Рыбаков: Для наших разработчиков пока такой дилеммы нет. Но можно ориентировать продукт на тот или иной рынок.

Игорь Белаго: Я думаю, что дилеммы не существует, хотя имеют право на жизнь и глубоко национальные игры (попробуйте сходу вспомнить какой-нибудь забавный анекдот, затем переведите на английский и расскажите американцу. Уверен, первые три из вспомненных не имеют шансов на понимание).

Каким вы видите своего игрока?

Сергей Климов: 16+, IQ выше среднего.

Олег Медокс: В числе своих игроков мы видим всех тех, кто уже знает, с какой стороны подходить к компьютеру, а свои игры мы разрабатываем для всех возрастных категорий.

Алексей Рыбаков: Мы не ориентируемся на фанатов, глубоко "завернутых" в компьютерные игры. Основная масса пользователей проводит за играми не более нескольких часов в неделю — на них и надо пытаться ориентироваться.

Игорь Белаго: Резвым и умным.

Что такое "российская игра" (не игра, произведенная в России, а...)? Имеет ли это словосочетание право на существование?

Сергей Климов: Да, имеет — у каждого общества с особенной культурой существует своя собственная система ценностей. Вместе с развитием игрового рынка в России спрос на игры, максимально эту систему отражающие, будет расти, провоцируя соответствующий девелопмент, — так и появится у нас свое лицо, если только Sony и EA всем мозги раньше не промоют. Кстати, если уж и говорить об "интеллектуальных" или "серьезных" играх, то Россия — самое, наверное, подходящее для них место, то есть чтобы и интересно было, и мораль какая из игры вытекала.

Андрей "KranK" Кузьмин: Ситуация, на мой взгляд, чем-то напоминает музыкальный бизнес. Каждая нация имеет многовековую культуру — и это огромный пласт знаний и искусства. И сейчас очень хорошо видно, как удачно продвигаются на рынок музыкальные композиции, с одной стороны, опирающиеся на фольклорные темы, выверенные поколениями людей и просто отточенные временем, а значит, очень сильные изнутри, а с другой стороны, очень качественно и современно обработанные. Так же и в играх — недостаточно просто взять что-то национальное, нужно уметь это обработать, приделать бантик и подать к столу. По большому счету, не так важно ЧТО это — важно КАК. Лично мне больше по душе вненациональные игровые вселенные a la Neverhood/Oddworld.

Олег Медокс: Словосочетание "российская игра", безусловно, имеет



• Анатолий Шевчук: Самая удачная российская игра? По результатам продаж — объективно "Противостояние".

право на существование. Во-первых, именно потому, что она разработана в России. А во-вторых, потому, что российские игры отличаются от западных по содержанию.

Никита Скрипкин: Это все демагогия — игра должна быть ИНТЕРЕСНОЙ, и в этом заключается ее единственное достоинство. Все национальные примочки придумываются исключительно для "сокрытия" и/или "страховки от" неудачного изделия, которое все-таки как-то нужно будет продавать...

Алексей Рыбаков: Насколько я знаю, индивидуальный профессионализм, талантливость конкретных разработчиков у нас весьма высоки. При этом — плохая коммуникация между командами, зачастую — оторванность от рынка, маленькие сметы. В результате — очень высокие амбиции, "синдром тетриса" и т.п. По мере профессионализации и коммерциализации производства это проходит.

Что же касается национального колорита — никто не мешает продавать его на Запад.

При этом, конечно, есть продукты, заведомо окупаемые "здесь" и плохо продаваемые "там".

Что за этим устоявшимся уже термином — "российская игра" — скрывается: искреннее (но, мягко говоря, странное) желание "пойти своим путем" или, извините за резкость, попытка придать халтуре "национальный колорит"?

Сергей Климов: И то, и другое. Только зря это, что "странное", — вы что, серьезно думаете, что, например, традиционно Britsoft'овский дизайн Bullfrog'а — это странная вещь? Надо откровенно признать, что игры, созданные в разных странах, действительно сильно отличаются. Так что не надо ориентироваться на Северную Америку или Японию, лучше попробовать найти свое особенное лицо. (Никто не говорит об отрицании успехов, просто надо взять добротные ингредиенты и в нужной пропорции их размешать.) А насчет халтуры — такие попытки надо пресекать в корне. Хотя их пока вокруг полно. То, что хорошая игра — российская, должно просто немного добавлять кайфа, гарантировать нормальный русский storytelling, но не служить основной feature проекта.

Олег Медокс: Попытки обвинить основных российских разработчиков в халтуре считаю просто оскорбительными, так как все они стараются вложить максимум сил в конечный продукт. На текущий момент в России уже сложились профессиональные коллективы, которые ставят своей целью создавать классные игры. А скажите, какая российская игра завоевала сердца людей всего мира, ага — тетрис! А кто ее придумал? — правильно, наш человек!

Олег Костин: Эта старая проблема сродни проблеме хорошего пере-

вода: недостаточно просто перевести текст, необходимо еще и объяснить, что имелось в виду — почему это считается смешным, а то — вызывает легкое недоумение; какая ситуация нормальна, а какая явно неестественна, и проч. (потешаемся же мы над американскими фильмами, изображающими Россию, и наши "американские" клише, кстати, ничем не лучше). Поэтому, оставляя в стороне вопрос о возможности и целесообразности придания игре выраженной национальной специфики, мы все равно остаемся перед выбором: ограничить ли "национальные" черты чисто поверхностными деталями ("развесистой клюквой", попросту говоря) или предпринимать специальные усилия по адаптации иностранного игрока (что требует, строго говоря, введения довольно существенных отличий между базовой и экспортной версиями игры — впрочем, для многих производств такая практика вовсе не редкость). Другое дело, что существование такой проблемы часто попросту игнорируется, иногда — в извращенной форме (в качестве примера: однажды, при чтении какого-то детектива мне встретился следующий замечательный американизм — "изящный мужчина... с усиками в стиле клерка Габля". Я чуть не рехнулся, пытаясь вспомнить, чем же так прославился в Штатах скромный банковский служащий мсье Габль — пока не сообразил, что речь идет о Кларке Гейбле).

К счастью, в отличие от фильма или книги любая игра предполагает существование незнакомого (как минимум), а возможно, и вовсе нереального мира (созданного воображением разработчиков). Сам процесс игры предполагает исследование такого виртуального мира и изучение его внутренних закономерностей, а также предлагает целый набор интерактивных инструментов для решения такой задачи. Пожалуй, при разумном использовании национальный колорит может стать преимуществом и даже принести немалую пользу — к примеру, как механизированное средство налаживания взаимопонимания между представителями различных культур. Хотя, создание такой игры не только является сложной технологической задачей, но и требует незаурядного таланта от авторов проекта.

Игорь Белаго: Национальный путь — это лишь один из вариантов нового пути. Причем самый ординарный. Повторюсь, что, впрочем, национальный путь имеет полное право на существование, и это уже не раз доказано "Никитой".

Расширяя вопрос: может ли игра быть "национальной по форме и интернациональной по содержанию" (национальным содержанию, разумеется, быть разрешается, а под "формой" в данном случае подразумевается жанр)?

Сергей Климов: Блин — то, что российская игра должна быть особенной, ни при каких условиях не означает, что она должна нравиться только русским. Конечно, я, например, в южнокорейские аниме-стратегии никогда играть не буду, но это уже различие на уровне Восток-Запад. Хорошая игра — это понятие интернациональное, если мы оставим за бортом лубочные темы, национальный героический эпос Германии и аниме Японии. Тем более что по-настоящему хорошая игра всегда демократична. Короче говоря, национальные особенности дизайна придают игре-особенный колорит и при хорошем исполнении этим ее только улучшают.

Игорь Белаго: Может! Но это не обязательно означает, что в игре должны присутствовать алкаши, русская мафия и баня. Достаточно сделать успешный неординарный шаг — и вот вам новое содержание, которое будет связано с именем нации. Только, где его отыскать, этот шаг...

Как бы вы могли оценить баланс "для нас/для них" при условии, что проект должен быть успешен и тут, и там?

Сергей Климов: 1. Делать просто хорошую игру. 2. Изначально строить разработку с учетом возможных изменений сюжета и ресурсов для каждой конкретной страны.

Евгений Сотников: Игры бывают хорошие и плохие. Чаще всего эти понятия интернациональны. 2D- или 3D-игра, стратегия или аркада, с национальной спецификой или без — дело третье, в крайнем случае — второе.

Олег Медокс: О балансе "для нас/для них". Я не вижу такого разделения, за исключением русского языка и национального колорита (или идеи). О других вещах чуть ниже. Хочу привести один пример. В Германии выпускается много хороших игр, содержащих черты национального фольклора (или юмора), но в США они не продаются... Даже несмотря на то, что их продвижением занимаются мощные финансовые структуры... Но в Германии это хиты!!! Например, национальная серия игр Hugo. То же и у нас с "Колобками". Реплики Пилотов стали едва ли не крылатыми. Попробуй скажи так по-английски! Поймут ли тебя? Смешно? В Германии только Blue Byte имеет успех на всех рынках, так как изначально ориентировалась на определенный класс игр, в которых не просматривается "национальная принадлежность". По аналогии, то же самое можно сказать и о российских играх.

Игорь Белаго: Продукт должен быть одинаково интересен и свеж.

Надо ли нам, России, пытаться "догонять", или это лишь задача отдельного творческого коллектива и "национальной идеи" в нашей отрасли быть не может (не должно)? И вообще — имеет ли смысл гнаться за лидером, или же стоит делать все наперекор моде?

Сергей Климов: Национальная идея должна присутствовать, как и объединяющий фактор в индустрии. Правда, не верится, что это возможно в России — мы же не протестанты, мы каждый за себя, блин. Было бы действительно здорово, если б как и Britsoft, как и Deutsche Entwicklung, у наших разработчиков и издателей появилось желание сделать что-нибудь конструктивное вместе. Например, отдельную игровую конференцию — но пока, к сожалению, подобные явления возможны лишь в рамках офиса "Никиты".

А догонять, конечно же, надо, но только не количественно — типа "быстрее, выше, сильнее", а с умом — думать больше, планировать лучше. Почему-то существует мнение, что если российский разработчик задержался на работе после 18:00, то он уже герой. Да черта с два! Игровой девелопмент — это гонка вооружений, и пока наши смотрят телевизор или просто спят воскресным утром, ребята из id, Activision'a и Bullfrog'a работают за двоих.

Пока в России нет профессиональных разработчиков! Нет ни одной команды, которая сделала бы два больших проекта. Так что еще догонять и догонять...

Андрей "KranK" Кузьмин: Что же касается "догонять", "гнаться" и "наперекор" — тут каждый из разработчиков решает этот вопрос для себя сам. K-D Lab изначально ориентируется на то, чтобы просто быть лучшими в своем роде — иначе просто неинтересно жить. У нас есть идеи, есть свои критерии качества, кое-какие знания и энергия — посмотрим, что из этого получится. Но только не догонять!

Евгений Сотников: Гнаться не надо, стоит попробовать "вписаться", найти свое место.

Олег Медокс: Отдельно хочется сказать о "гонке за лидером". Гонку за лидером в основном "ведут" журналисты, причем иногда сравнивая совершенно различные продукты, общее между которыми — лишь принадлежность к одному жанру, а в остальном... По моему мнению, основные российские разработчики действительно идут несколько иным путем. Я попытаюсь на нескольких примерах и В НЕСКОЛЬКИХ СЛОВАХ охарактеризовать некоторые российские игры, чтобы было понятно, что и у нас "кое-что" могут:

Тетрис — не имеет во всей предшествующей истории аналогов! GAG ("ГЭГ") — не имеет аналогов вообще, за исключением жанра. Parkan — УДАЧНАЯ попытка (в отличие от западных) сочетания сразу 3 жанров: симулятор + FPS + стратегия. Madspace — впервые в мире игроку дается реальная возможность побаловаться, управляя человеческим голосом. Попытка отойти от стандартных канонов геймплея FPS (и всегда тупых монстров). Неевклидовое пространство, которое только еще обещается именитыми западными разработчиками в будущих проектах. "Вангеры" — абсолютно новый взгляд на технологию представления трехмерного мира + отличная, нестандартная графика + нетрадиционный сюжет. Z.A.R. — впервые в мире игроку предлагается РАЗГОВАРИВАТЬ с другими игроками в Интернете или локальной сети во время deathmatch'a. Единственная российская игра, которая демонстрировалась на E3 в Атланте на стенде Intel. Первая из созданных в России, в которую можно играть через Интернет. Color Lines — народная любовь во всех офисах. Появление такой игры сравнимо разве что с тетрисом. Или с появлением в древности игры Go.

Евгений Ломко: В области технологий, непременно, надо догонять, пока не начнут догонять тебя. В области игровых идей — надо брать качеством, а не количеством, и делать игру с любовью.

Анатолий Шевчук: Проблемы "догонять" не существует, равно как не существует и лидера.

Игорь Белаго: Делать нужно прежде всего качественно. Если отстал от текущих эталонов — догоняй и выходи вперед. Но это вопрос технологии, а не идей. Идея по эталону — это плагиат.

О коммерческой успешности: может ли игра окупиться, если продается исключительно в России? Просто сравните наш рынок и их: в чем кроме пиратства вы видите основную разницу?

Сергей Климов: Да, если талантливые разработчики будут работать много и за небольшие деньги.

Андрей "KranK" Кузьмин: На мой взгляд, сейчас просто обязательно нужно ориентироваться на продажи игры по всему миру — иначе очень трудно выйти на необходимый уровень качества, а это означает просто оттягивание своего конца как самостоятельного разработчика, все равно задавят. Наша планетка не такая уж и большая, чтобы еще делить ее на части. Российская же специфика не вечна — кто сейчас приложит максимум усилий для того, чтобы конкурировать с более опытным Западом, останется на рынке и дальше, приобретя ценнейший опыт. Политика же затворничества, как уже доказала история, проигрышная. Впрочем, все зависит от целей, поставленных авторами, — заработать на пропитание или создать имя, представляющее самостоятельную ценность, — так называемый brand-name. Не теряя самобытности, нужно активно использовать Запад в качестве мерила ценности своей игры — если никто не хочет купить игру там, то с какой стати ее должны покупать здесь? Это суровая правда жизни, и, по-моему, не нужно стесняться об этом говорить.



• Участник беседы Алексей Рыбаков является руководителем разработчиков игры "Звездный судья", готовящейся к выпуску компанией NMG.

Евгений Сотников: Различия в рынках в основном только количественные. Редкая игра может окупиться за счет внутреннего российского рынка, но примеры бывают.

Олег Медокс: В принципе, окупить современную (читай: хорошую) игру в условиях российского рынка возможно, но маловероятно. Причин много. Но вот основная: если сравнивать с Западом, то помимо пиратства у наших игроков еще слишком мала покупательная способность. Да и привычка большинства покупать ворованное слишком сильна, в то время как осознанная покупка или скупка краденого тоже карается по закону.

Никита Скрипкин: Если игра действительно хорошая, она может окупиться и принести прибыль не только в России, но и в какой-нибудь отдельно взятой, богом забытой Зимбабве... Рынок наш от "ихнего" по большому счету не отличается ничем, даже пиратством.

Евгений Ломко: Может даже прибыль принести. Сравнить рынки? Основная разница в том, что в России существенно меньше персональных компьютеров в абсолютных цифрах, чем за ее пределами.

Алексей Рыбаков: Да. И примеров — полно.

Разница рынков — в их объемах.

Анатолий Шевчук: Окупиться может.

Игорь Белаго: Первый вопрос, видимо, к нашим паблишерам. Разница существует. Как ни странно, наш сектор более насыщен современными компьютерами. С другой стороны, у нас значительно меньше домашних машин. Поэтому средний возраст наших игроков несколько старше.

Каков максимальный бюджет такой игры?

Сергей Климов: При выходе в 1Q 99 — $150-200K.

Евгений Сотников: В пределах 50-80 тысяч долларов.

Никита Скрипкин: Максимальный бюджет такой игры — половина национального дохода России, но можно и существенно дешевле.

Алексей Рыбаков: Под бюджетом понимается что? Тираж и реклама туда входят? А помещение и техника? Или это только зарплаты?

Анатолий Шевчук: Бюджет зависит от поставленной задачи и квалификации менеджеров и не есть абсолютный показатель качества и рыночного успеха.

Игорь Белаго: $200000-250000. Создать интернациональный продукт на эти деньги можно, но очень сложно и высока доля риска. Во время работы над нашими американскими проектами мы получали не реже одного раза в три месяца статистические прогнозы об усредненном компьютере на момент выхода игры. Бета-тестирование производилось профессиональной американской командой в течение 4 месяцев в плотном взаимодействии с нашими разработчиками (к сожалению, трудно ожидать появления такого рода команд в России в ближайшее время). Игры четыре раза проходили испытания на совместимость в testing house — это более 250 различных конфигураций hardware. Все это часть технологии производства, и довольно дорогая часть.

Можно ли на эти деньги сделать "интернациональный" продукт (понятно, что денег никогда не хватает, но все же...)?

Сергей Климов: Да, если взять талантливую команду, готовую самоотверженно работать за небольшие деньги с последующим участием в прибыли.

Евгений Сотников: Теоретически можно, но очень трудно.

Алексей Рыбаков: Да. Например, тетрис. И не только.

Каковы обычные тиражи ваших игр?

Сергей Климов: Хит 1Q 98 — 10-15K.

Евгений Сотников: В России – от 3 тысяч до 15, но в недалеком будущем мы прогнозируем до 30 тысяч.

Олег Медокс: Обычные наши тиражи? Могу сказать только, что старые наши игры и мультимедийные продукты продавались неплохо, иначе мы не удержались бы на плаву столько лет. Если же говорить о только что изданных играх, то об их тиражах говорить еще рано. Подводить итоги будем в конце 1998-го, а повезет — и позже.

Никита Скрипкин: Насчет тиражей надо будет обязательно спросить у бухгалтера...

Алексей Рыбаков: "Там" — от ста тысяч копий. Здесь — несколько тысяч. Имею в виду "Морские легенды", "MS Puzzle Pack" и "Призрак старого парка", в разработке которых лично я принимал участие.

Анатолий Шевчук: На сегодня наши тиражи от 1000 до 20000 ("Противостояние") копий.

Существует ли конкуренция между нашими паблишерами и в чем она выражается?

Сергей Климов: Практически не существует — в данный конкретный момент обычно деньги на разработку есть только у одного. В Рос

сии на текущий момент есть только один издатель в классическом понимании этого слова, все остальные — это отклонения в ту или иную сторону. Вопрос выбора одного конкретного издателя наиболее остро стоит только перед новыми командами — как правило, они никого не знают, и выбор свой вынуждены делать наугад. Вообще же и разработчиков, и издателей настолько мало, что все всех знают, имеют устойчивые симпатии/антипатии, знают, какой бюджет вернуть можно, а какой — нельзя, так что выбор происходит не на уровне "меньше-больше royalties, upfront etc.", а на уровне "этот — серьезный и компетентный, а этот — нет".

Андрей "KranK" Кузьмин: Я сейчас не ощущаю существенной конкуренции между российскими паблишерами — возможно, это из-за нашего географического положения. Все друг друга знают, проектов не так много. Конечно, всем очень не хватает опыта — как разработчикам, так и издателям. Все учатся на собственных и чужих ошибках. Наш российский партнер — компания "Бука", и мы вполне довольны этим союзом. Вместе мы прикладываем все силы, чтобы наш альянс позволил обеим компаниям занять достойное место под солнцем мировой игровой индустрии.

Евгений Сотников: Заметной конкуренции не наблюдается, разве что в привлечении квалифицированных разработчиков.

Никита Скрипкин: Основное отличие российского захолустья от импортного в том, что нынче издателей здесь гораздо больше, чем разработчиков, и последние бедолаги мигрируют от издателя к издателю с идеями проектов в поисках, кто больше даст. Если это конкуренция, то — пожалуйста. Но это конкуренция наоборот.

Большинство российских издателей поэтому "балуются" импортными проектами, даже не удосужившись их полностью локализовать... С моей колокольни гораздо интереснее быть и разработчиком и издателем одновременно. Некоторые большие дяди сейчас пытаются этим заниматься, однако это сразу не может получиться хорошо. Кто сроки сорвет, а кто просто сделает совсем не то, что задумывалось, — примеров много, и результаты можно наблюдать на полках наших магазинов и на рекламных полосах журналов. Однако, не пройдя такого пути, российский рынок не сможет сформироваться в нужном качестве. Главное — успеть до нашествия западного Хана.

Евгений Ломко: Конкуренция существует в борьбе за кошелек наивного по первому разу покупателя.

Анатолий Шевчук: Конкуренция существует на уровне борьбы за полки в магазинах.

Чем вызван очевидный сегодня процесс перекупки проектов? С чем это связано?

Сергей Климов: Имеется в виду покупка "Аллодов" и "Траков"? Я бы не стал называть "процессом" одно индивидуальное решение двух компаний. Вообще же, подобные решения обычно вызваны тем, что компания-оригинальный издатель отчетливо осознает, что не сможет своими собственными усилиями реализовать заложенный в тайтле потенциал, и ищет для него более способного/развитого издателя/дистрибьютора. Из последних примеров — переуступка прав на приставочного Riven'а сначала Broderbund'ом SunSoft'у, а потом SunSoft'ом уже и не помню кому...

Евгений Сотников: "Процесс" — это преувеличение. Несколько конкретных случаев погоды не делают, или я не очень понимаю, о чем идет речь.

Евгений Ломко: Изменением коньюнктуры на рынке за время разработки игры и отсутствием в связи с этим понимания издателя, что с этим проектом дальше делать.

Алексей Рыбаков: На ошибках учатся. В том числе издатели. Если серьезно — вы, правда, не понимаете?

Анатолий Шевчук: О процессе "перекупки проектов" слышу впервые, хотя, может быть, я просто не понял термина.

Какова в этом роль разработчика?

Сергей Климов: Теоретически, если у нас с издателем не складывается необходимая степень взаимопонимания и мы по-разному видим будущее проекта, самое лучшее для нас решение — найти нового издателя, с которым мы сможем нормально работать, вернув первому уже затраченные деньги. Разработка игр — отчасти магия, и несчастливый девелопер для издателя — такая же потеря, как и падение продаж. Посмотрите на мучения Молине с Dungeon Keeper'ом или отношения Sony и Psygnosis'a.

Анатолий Шевчук: Предложение разработчиком себя различным издателям — процесс естественный, регулируемый в основном морально-этическими данными разработчика, а также порядочностью и "цивилизованностью" издателя. Об остальном нужно писать отдельный большой труд. В основном, все беды от общей недоразвитости рынка в стране и связанной с этим правовой, налоговой и финансовой неразберихи.

На базе собственного опыта, портрет "среднестатистического" российского издателя (жесткий, требовательный, профессиональный, щедрый, прижимистый...)?

Сергей Климов: Учитывая, что их можно пересчитать по пальцам одной руки, среднестатистический образ найти просто невозможно. Вряд ли "щедрый", потому что больших денег ни один из них пока не зарабатывает... Профессиональный? Нет, скорее некомпетентный — не поймите это как упрек, но издатели вместе с нами учатся делать игры, и так же, как у нас пока нет по-настоящему профессиональных разработчиков, у нас нет и профессиональных игровых издателей, которые имели бы продолжительный опыт успешной работы с независимыми девелоперами. И, кстати, большинство существующих проблем возникает именно из-за непонимания между разработчиками и издателями.

Евгений Сотников: У нас реальных издателей целых 5 или 6, так что результаты анализа никак не потянут на "среднестатистическую"!

Евгений Ломко: "Никита" сама себе разработчик и издатель. Раздвоение личности, понимаете ли. Только попытаешься быть поприжимистей, тут же становится больно. Поэтому себя можно охарактеризовать фразой "в меру...". Насчет нарушения обязательств по срокам разработки — то же самое: правая рука левую подвела. О других компаниях судить не берусь.

Игорь Белаго: Как ни странно — значительно более мягкий и менее требовательный. Профессиональный уровень — довольно высок. Щедрость — понятие относительное. Более прижимист западный издатель/продюсер, но при этом он платит значительно больше.

Существуют ли проблемы нарушения девелоперских обязательств перед издателями? Как они решаются?

Сергей Климов: Естественно, существуют. Знаете, какая мечта у нормального разработчика? Заработать достаточно денег, чтобы слезть с funding'a. Потому что отношения, возникающие между создателями игры и издателями в процессе разработки, простыми никак не назовешь: вы подписываетесь на одно, создаете другое, а издатель в это время думал, что вы делали что-то третье... Решаются по-разному — в зависимости от того, насколько стороны заинтересованы работать вместе и дальше. В обычной ситуации легче потерять деньги и просто больше никогда не работать с этими людьми, чем пытаться что-то доказать или отвоевать. В конце концов мы все пока работаем в основном на перспективу, и если кто-то хочет во что бы то ни стало заработать на нас прямо сейчас — нам не по пути.

Евгений Сотников: Это не проблемы, а, скорее, правила игры. Верить в сроки, объявленные девелопером, — признак неопытности издателя. Как они решаются? Пока не убивают...

Чем девелоперско-паблишерские отношения в России отличаются от таких же на Западе?

Сергей Климов: Тем, что пока в России почти все издатели — скорее дистрибьюторы, чем паблишеры в западном понимании этого термина. Если какая-нибудь команда хочет, чтобы ее проект максимально реализовал свой потенциал, ей просто необходимо самой заниматься его продвижением, самим делать рекламу, самим беспокоиться о коробке etc., — достаточно посмотреть на текущую игровую рекламу, чтобы отловить издательские "шедевры" со множеством опечаток и неповторимым сочетанием разнообразных шрифтов.

Евгений Сотников: Более интимные и доверительные.

Евгений Ломко: Отсутствием длительного опыта работы в этой области, а значит, культуры взаимоотношений — от первого телефонного разговора до выплаты авторских отчислений через три года после издания программы.

Как "находятся" специалисты? Они в дефиците или найти грамотного программиста/художника — лишь вопрос денег?

Сергей Климов: Отдельные специалисты на конкретные задачи — вопрос денег, потому что за $8K в месяц я спокойно привезу сюда практически любую европейскую или американскую команду. Только зачем она нам? Сейчас здесь нет проблемы с такими кусками работы, как, например, сделать коробку для игры, или нарисовать персонажей, иногда даже можно заказать нормальные ролики на стороне. Но вот собрать команду, которая должна потом не один год вместе проработать и постоянно развиваться...

Андрей "KranK" Кузьмин: Специалисты — большая проблема, и приходится ориентироваться не столько на крепкий профессионализм, сколько на энергетический запас людей и их природный талант.

Евгений Сотников: Дефицит, проблема, просто караул! Приходит масса народу, и каждый считает, что все может. Случаи, когда и мы так считаем, крайне редки.

Евгений Ломко: Со специалистами сложнее. Я думаю, что рынок еще не настолько развился, чтобы специалисты приходили готовыми к боевым действиям. Приходится выращивать наиболее талантливую молодежь в родных стенах.

Иными словами, подбор команды — это проблема?

Сергей Климов: Да — хотя во многом зависит от типа команды. Можно собрать средний team на один-два проекта, проблем нет, но мы давно решили, что легких путей искать не будем, и собираем такую команду, в которой каждый человек был бы самым лучшим в своем деле. Был бы готов работать по семь дней в неделю, когда поджимают сроки, работать без денег, когда поджимает бюджет, и постоянно, постоянно развиваться. Например, у нас сейчас пустует место программиста — мы пересмотрели десяток кандидатов и давно бы уже наняли двух средних вместо одного профессионального, если бы не желание быть лучшей, наиболее эффективной девелоперской командой. Snowball — это команда перфекционистов, мы постоянно говорим, что если можно сделать лучше, то Snowball обязательно должен так сделать, а иначе нет мотивации, поэтому мы и ищем (1) серьезных и ответственных, (2) талантливых, (3) работоспособных и (4) по-хорошему амбициозных людей, которых в любой области, не говоря уж об игровом девелопменте, всегда мало...

Откуда приходят люди?

Сергей Климов: Обычно приходят знакомые, потом их знакомые, и так далее. Иногда нас находят через Интернет. Пишут многие из тех, кто уже работал или сейчас работает в других (средних или слабых) командах, — в этом случае довольно часто приходится расставаться с теми из них, кого на прошлом месте приучили мало работать. То есть человек приходит в 11, работает до 19 и думает, что можно идти домой, а отработав пару недель с 10 до 23, уже считает себя героем. Какое, к чертям, геройство — обычный график девелопера под конец проекта! А особенно раздражают люди, которые думают, что праздники предназначены для отдыха.

Как в среднем оценивается их труд?

Сергей Климов: В среднем около $600 в месяц — и, честно говоря, многие больше зарабатывали на прежнем месте работы. Но здесь — перспектива, профессиональный рост, команда...

Цифры эти не с потолка берутся — иначе просто не сделаешь проект вовсе, так как мы все на бюджет завязаны, а реальный бюджет российского хита на сегодня — $100-150K, при том, что издатель тоже отказывается от прибыли. Разделите месяцев на 16, человек на семь, добавьте стоимость техники, офиса, телефона и Интернета, и вы получите весьма скромную сумму. Платить больше можно и нужно, но только увеличивая бюджет через гарантию публикации на другой территории, чего (в смысле — хорошей публикации) пока никто, кроме Eagle Dynamics (Su-27) не продемонстрировал. Но ничего — во-первых, мы все пока опыта набираемся, во-вторых — рынок растет.

Евгений Сотников: Разница в уровне квалификации огромна, поэтому на той же сдельщине, на одних и тех же расценках, можно жить впроголодь, а можно получать среднеевропейскую зарплату!

Евгений Ломко: Доход авторов в "Никите" растет по мере их профессионального роста. "Средняя оценка" не совсем верна, иногда доход от авторских отчислений после окончания разработки превосходит доход за время разработки, если проект очень успешен.

Разработчики и пресса. Должны ли наши разработчики/издатели требовать к себе какого-то особого отношения со стороны прессы (ссылаясь на недостаток финансирования, общую недостаточную включенность в мировую индустрию, неразвитость технической базы и проч.)? Имеют ли они на это право?

Сергей Климов: Да, безусловно. Местный талант — это лицо страны в мировой индустрии, и если команда не будет чувствовать себя прочно на собственном рынке, куда же им дальше соваться? Например, если вы общались с японскими журналистами, то, наверняка, заметили, что они в штыки воспринимают любой игровой импорт и лучше заново напечатают интервью с Миамото, чем расскажут о новом проекте Молине.

Кстати, и российским читателям, может быть, более интересно узнать о команде, которая прислушивается к их мнению, чем прочитать о "талантливой команде из Австралии" (при условии, что команда нормальный проект сделала).

Должны ли наши издатели требовать к себе какого-то особого отношения со стороны прессы? Да. Но только стараться быть честными и не создавать проблем и журналам, и игрокам, протаскивая собственные проекты за уши.

Андрей "KranK" Кузьмин: Боже упаси нашу прессу терять самоконтроль и осуществлять "особое отношение" к отечественным разработчикам! Конечно же, приятно, когда тебя хвалят — но на порядок приятнее, когда хвалят за дело, а не за российское происхождение. И ситуация сейчас не из лучших — статьи о российских играх часто донельзя переслащены, иногда кажется, что все хорошее об играх просто уже сказано и работать дальше не имеет смысла, так как идеал достигнут. И самое главное, что читатели тоже ведь не дураки — многие просто перестали доверять статьям на российские темы. Но все не так уж и страшно: например тот же .EXE в прошлом номере однозначно дал понять, что их настоящее внимание нужно еще заслужить: из 75 самых ожидаемых в 1998 году игр нет ни одного российского проекта. Все верно, доверие настоящей игровой прессы нужно заслужить, и, например, для нас становится своеобразной целью заработать себе местечко в .EXE-Азбуке-99.

Евгений Сотников: Требовать — вообще дурной тон. Если читателям (следовательно — прессе) интересны российские разработки, то особое отношение будет, если нет — то и не надо.

Олег Медокс: Я считаю, что да, игровая пресса должна уделять особое внимание нашим разработчикам и издателям, что, в общем-то, она и делает сейчас. Если проводить аналогии, то во всем НЕ-англоязычном мире именно так и происходит. И даже больше, такая тенденция просматривается там не только в игровой индустрии.

Яркими примерами подобной политики являются Япония и Германия — промышленно развитые страны с богатыми национальными традициями, которые не заинтересованы в поглощении своей культуры другими. Так почему эти страны процветают? Чем мы хуже?

Никита Скрипкин: Должны и имеют. Вам ли, господа журналисты, этого не знать? Когда вместо двух хороших компьютеров для двух хороших программистов приходится давать хорошую рекламу в журнал? Куда же мы движемся? Этак мы скоро вымрем, а уж потом и вы за нами...

Алексей Рыбаков: Процент малобюджетных, проходных и слабых проектов, выдаваемый нашей "игровой индустрией", ничуть не выше, чем на Западе. Просто попытка сравнивать каждый выходящий продукт с хитами — заведомо бесполезна. Давайте сравнивать тетрис и WarCraft по играбельности и массовости. Ну и кто победит? Просто в мире проектов делается на два порядка больше, чем в одной, отдельно взятой России. И все.

Анатолий Шевчук: Требовать особого внимания не должны — такое внимание со стороны прессы должно быть естественным.

Как вы оцениваете развитие "сопутствующих отраслей" — игровой журналистики, той части рекламного бизнеса, которая занимается индустрией?

Сергей Климов: Хорошо так развиваетесь... По крайней мере зарабатываете наверняка больше. А расти, конечно, еще есть куда — совершенству нет предела.

Евгений Сотников: Поскольку воровать журналы существенно сложнее, чем софт, я бы оценил развитие игровой прессы как опережающее развитие индустрии в целом.

Никита Скрипкин: Наши партнеры-журналисты растут прямо на глазах (или на дрожжах?). На контакт с ними идем всегда охотно, отрасль просто бьет ключом, смотришь последние номера игровых журналов, и аж дух захватывает. Чего конкретно не хватает некоторым журналам и/или журналистам (или издателям?) — так это любви и бережного отношения к российскому разработчику. Ребята!!! Нас же так мало! Нас надо записать в Красную книгу России и носить на руках — как редкий вид флоры и фауны одновременно. Как раз с этим и связаны наши отрицательные опыты с прессой: когда российские разработчики (и их творения) объявляются априори чем-то второстепенным, но в то же время дается яркий зеленый свет импорту. Который объективно ничем не лучше (в большинстве своем). Обидно, понимаешь. Но будем надеяться, что ситуация изменится к лучшему вместе с качеством российских разработок.



• Андрей "KranK" Кузьмин: Про MDK скажу просто – это шедевр.

Евгений Ломко: Качество игровой прессы существенно опережает качество издаваемых в России игр. Да и количество журналов внушительное, оправданное исключительно динамикой развития нелегального рынка. Я думаю, что не ошибусь, если скажу, что российской игровой прессе не хватает денег, которые воры авторских прав на бестселлеры не платят ни авторам игр, ни за их раскрутку в виде обзоров, интервью и т.п.

Алексей Рыбаков: Как зачаточное. Меня, например, полгода назад спрашивали, как пишется слово "квест" — в кавычках или без, и по буквам, пожалуйста.

Чего не хватает российской игровой прессе?

Сергей Климов: Сплоченности. Объективности. Восприятия проблем и запросов остальной индустрии, в том числе и ее бизнес-части, — было бы здорово, если бы я мог каждый месяц читать в вашем журнале вкратце о ходе разработки всех крупных отечественных проектов или дать небольшое объявление о вакансии программиста (что, кстати, уже частично воплотил "Навигатор"!). (Сергей, нет проблем! — **Игорь Исупов**.)

Раздельного восприятия команд и их проектов. "Всеслав" — это не только Snowball, а "Никита" — не только Parkan. Не стесняйтесь влепить кому-нибудь из нас всего 10 из 100 за какую-нибудь хреновую игру, нормальные люди все прекрасно поймут и не обидятся. То, что мы с вами часто общаемся, не должно значить автоматического повышения рейтингов.

Искренности — не надо со мной во всем соглашаться во время интервью, мне гораздо интереснее ваше независимое мнение. Все равно его потом в журнале выскажете. Если тайтл плохой — не умалчивайте, к чему эта ложная скромность? Честно напишите, что 1/10 и сколько там, а то идиотская ситуация — покойник в доме, а все натянуто так улыбаются...

Постоянного интереса к нашим проектам — например, я про EXE слышу только в преддверии релиза проекта. В то время как assistant editor из Next Generation, который про нас еще через год-два напишет (в лучшем случае), каждые две недели комментирует наши новые скрины и серьезно интересуется нашими текущими разработками. А что с нашими журналами? Только "Страна Игр" регулярно сообщает, когда будет сдаваться очередной номер, чтобы мы успели дать новости, если какие есть.

Евгений Сотников: Большей ориентации на читателя, меньшей на рекламодателей, хотя это, конечно, утопия.

Стали ли эти ваши партнеры профессионалами?

Сергей Климов: Не совсем — до сих пор, когда читаю, что "Incubation — первый стратегический проект молодой немецкой команды", хочется ради интереса взглянуть в честные глаза написавшего.

Евгений Сотников: Безусловно!

Олег Медокс: Считаю, что игровая пресса, наравне со всей игровой индустрией в нашей стране, постепенно становится все более профессиональной. Наши издания ни чуть не хуже западных, а вообще — даже интереснее (все-таки родной язык!) Для меня, например, несомненный плюс, что я стал меньше тратить время на поиск новостей в Интернете, так как проще заглянуть в журнал. И уж только в том случае, когда в чем-то сомневаешься, ищешь информацию в другом месте.

Анатолий Шевчук: Что касается игровой прессы, то она, к величайшему сожалению, на мой взгляд, недостаточно профессиональна, в первую очередь — с точки зрения проблем рынка. Более того, создается впечатление, что все игровые журналы сознательно целиком сосредоточились на проблемах и интересах пользователя (что неплохо) и чуть-чуть разработчика, совершенно забыв про издательско-дистрибьюторский сегмент рынка, который и определяет в основном лицо этого самого рынка.

Всегда ли вы идете на контакт с прессой с распростертыми объятиями?

Сергей Климов: Да, если мы, вместе с представителем прессы, заранее представляем, чего оба хотим.

Евгений Сотников: Размах объятий для прессы около 50 см, так что не каждый представитель впишется!

Олег Медокс: На контакты с прессой мы всегда идем по первому свистку, и всегда показываем то, что есть на данный момент. Только вот она не всегда идет к нам посмотреть, что и как... Приглашаем всех!

Евгений Ломко: Распростертость объятий зависит от типа контакта. Врагов среди журналистов у "Никиты" никогда не было и, надеюсь, не будет.

Анатолий Шевчук: С прессой я всегда общаюсь с удовольствием (по-моему, вы имели шанс — правда, очень давно — в этом убедиться). Самое плохое, что может быть, это неточная подача информации, чем, к сожалению, грешат все наши журналы.

Каков у вас опыт общения с прессой — положительный или отрицательный (если можно, конкретные примеры — особенно, если это отрицательный опыт)?

Сергей Климов: Говоришь одно, спрашиваешь, все ли понятно — говорят, все, а потом пишут такую чушь, не дав предварительно прочитать, что невольно зарекаешься с ними разговаривать. Да что там, все мы на эти грабли наступали, и даже с разными журналами. А положительный опыт — это когда Лянге из "Страны Игр" просто в гости приезжает узнать, как идут дела, и при этом мне нет нужды его грузить, потому что встреча эта никаким материалом не закончится — он свободен спрашивать, что хочет, а я могу спокойно все рассказывать и высказывать сомнения, не думая о том, как это будет выглядеть в печати...

Андрей "KranK" Кузьмин: Что же касается отрицательного опыта общения с прессой, то наше мнение таково. Если игра все-всем-всем очень нравится, то это дурной знак. Подозрительно это. Кто-то должен ругать! Но ругать по существу — и с этим пока напряженка.

Евгений Сотников: Как правило, положительный, но бывает всякое.

Чем вы объясняете такое довольно распространенное положение, которое иначе как двойным стандартом не назовешь, когда наши издатели/разработчики одним — западным журналистам — говорят и показывают одно (показывают, естественно, все самое свежее, а говорят, забыв о "конспирации"), а другим — российским — другое? Доколе?..

Сергей Климов: Отчасти тем, что журналисты — и из CTW, и из NextGen, и из Strategy Plus — всегда звонят/пишут уже подготовленными и понимают характер нашей работы, не предлагая ответить на 50+ вопросов за два дня. Отчасти тем, что preview или interview — это ровно preview или interview, а не событие всей моей жизни, поэтому мне относительно по барабану, напишет про меня конкретный журнал или нет, особенно когда проект надо быстро доделывать. Ни один нормальный девелопер не станет ради вас приостанавливать проект, потому что над своей рожей в газете мы уже давно отсмеялись. Договорились подъехать/созвониться/встретиться — так будьте добры, объявитесь вовремя! (Кстати, буквально на прошлой неделе кто-то (не кто-то, а Александр Вершинин. Наказан! — **И.И.**) так и не доехал до "Князя", заодно забыв позвонить и отменить встречу...)

Если мне вдруг сваливается на голову человек, который приехал "просто поговорить и потом написать чего-нибудь" и за шесть месяцев до завершения тайтла начинает задавать абсолютно идиотские вопросы вроде "так сколько будет кнопок на интерфейсе?", — о чем, блин, мне с ним говорить и что показывать? Может, это он и написал про "первый стратегический проект Blue Byte — Incubation"? Пускай тогда с вами издатель общается — может, ему нравится повторять все по десять раз...

А если нам присылают вопросы за две недели до deadline'а, стараются держаться в курсе разработок и сами четко знают, чего хотят, — мы всегда готовы предоставить полную информацию. Но, пожалуйста, поймите, что нельзя понять проект за два часа и нельзя быть в курсе восемнадцатимесячной разработки, пару раз позвонив в начале и под самый конец! Вот и получается, что крупные русские проекты представляют пока больший интерес для иностранных журналистов, чем для отечественных. Может, потому, что наши "и так все знают"?..

Андрей "KranK" Кузьмин: Про "двойной стандарт" первый раз слышу. Что, это правда?

Евгений Сотников: Это — не про нас!

Олег Медокс: Если говорить о "двойных стандартах" в общении с прессой там и здесь, то за собой я такого не замечал. Кто это вас так обидел? Покажите мне его!..

Никита Скрипкин: Считаю это неприкрытым свинством. Фамилии! Адреса!!!

Евгений Ломко: Да не показываем мы ничего такого зарубежным журналистам, о чем российская пресса не писала бы. Тем более что и показывать-то бессмысленно: если не определен издатель на территории действия журнала, все равно об игре не напишут. А если издатель определился, то вот он и показывает то, чего не видят российские журналисты, а именно собственных менеджеров, отвечающих за связь с общественностью.

Анатолий Шевчук: По поводу "двойных стандартов" — к нашей компании, по-моему, никогда претензий не было.

3D в стратегических играх — цель или средство? И какова тогда цель и для чего средство?

Михаил "ChSnark" Пискунов: 3D в стратегиях, однозначно, — лишь средство, причем его применение можно оспаривать. Вообще, 3D — это больной вопрос. Усилиями несознательных журналистов 3D стало чуть ли не символом прогресса в игровой индустрии. Видимо, здесь дело в небесспорном сейчас представлении полигонального 3D как хорошего средства описать environment, создающий иллюзию реальности происходящего. Помнится, одно время во многих игровых журналах населению старательно объяснялось, что есть маппинг, текстура, воксель, заливка Гуро и т.д — то есть речь шла об узкоспециальных терминах. Это тяжелый грех журналистов, чьими стараниями разработчики получили легкое средство повысить коммерческую привлекательность продукта в ущерб эстетике. Черное дело сыграло и появление акселераторов. Теперь разработчики бахваляются числом полигонов в монстрах, цветными тенями, освещением и прочей технической ерундой.

Евгений Сотников: Если руки у художников из правильных мест растут, то средство, иначе — цель.

Олег Медокс: 3D в стратегических играх — закономерность. Все мы там будем, в 3D...

Никита Скрипкин: Честно говоря, пока не видел ни одной хорошей стратегии в 3D (TA — совсем не 3D, Uprising — совсем не стратегия). А теперь по сути. 3D в стратегии — это средство (интерфейс) передачи происходящего в компьютере играющему в наиболее доступной и привычной форме. Мне даже иногда кажется, что 3D везде (в любом жанре) являет собой то же самое средство. Мне вообще в связи с этим непонятен смысл вопроса. 3D — это не жанр, господа! И не цель никакая. Это средство. И гораздо более мощное, чем 2D без ограничения общности (если вам так необходима "плоская стратегия" в 3D — см. Total Annihilation).

Олег Костин: Как уже говорилось выше, притягательность игры основывается на самоидентификации. Игра создает виртуальный мир, в рамках которого игрок может проявить себя в роли, недоступной ему по тем или иным причинам реально. Чем выше степень отождествления — тем полнее достигается цель игрока. Отсюда переход к интерфейсу, симулирующему реальный зрительный ряд, есть просто конечное проявление такой тенденции (помимо прочих резонов вроде плавности движения объектов, повышения реалистичности происходящего за счет применения корректных физических моделей и проч.).

Анатолий Шевчук: Дань моде, не более.

Как вы относитесь к жанру action/strategy (Uprising, Battlezone, Golgotha)? Что это — дань моде, попытка угодить всем и каждому или родовые муки принципиально новой концепции, "uni-игры" 21 века, не имеющей четкого деления на жанры?

Михаил "ChSnark" Пискунов: Что же касается помесей action/strategy, то я склонен рассматривать это как курьез. Магистральное направление стратегий, разумеется, не трехмерный юнит на воксельных панорамах, и даже не совершенно обалденный AI. Усовершенствования должны лежать в области моделирования игровой среды. В этом смысле потурновые стратегии даже превалируют над реалтаймовыми, однако именно последние находятся на волне популярности по причине доступности для понимания. Однако с усложнением моделирования и переходу к интуитивному управлению turn-based-стратегии тоже обретут высочайшую популярность.

Олег Медокс: Положительно. Это и дань моде, и попытка угодить всем и каждому. В то же время это и родовые муки НОВОГО ЖАНРА, а не полное смешение. Скорее всего, родится НОВЫЙ ТРЕХМЕРНЫЙ ЖАНР, и ему дадут свое собственное название.

Никита Скрипкин: Это преждевременные роды. Мы как раз сейчас работаем над проектом, который, по нашему мнению, поставит точку в этом вопросе.

Олег Костин: Давайте поставим все с головы на ноги: изначально игроки хотели "играть в жизнь", но из-за несовершенства железа и программ получили только пестрый набор имитаторов отдельных ее сторон. Эти "сколки" далее с помпой окрестили жанрами. Теперь появилась возможность до некоторой степени исправить положение — нечего удивляться, что многие тут же за нее и ухватились.

Анатолий Шевчук: Дань моде, но имеет право на жизнь, если игра интересна.

Real-time vs. turn-based. Как обстоят дела на фронте? Talonsoft и Atomic объявляют о полном переходе на "реальное время", но Incubation пользуется популярностью, и Мейер не собирается отходить от канонов в "Альфа Центавре". Что такое "реал-тайм" для вас — просто требование рынка или "осознанная необходимость"?

Олег Медокс: Оба типа стратегий, как real-time, так и turn-based имеют свои преимущества с точки зрения игрока, особенно для людей разного возраста и "опыта совместной жизни" с компьютером. Следовательно, оба типа пока будут сосуществовать на рынке. Если говорить лично обо мне, то я предпочитаю real-time абсолютно во всем, но игру Incubation ставлю на первое место в жанре стратегий.

Никита Скрипкин: Вопрос сложный. Всегда приятно замедлить время и наделать кучу умных вещей, пока враг не успел даже моргнуть глазом. Однако же не стоит ли тогда поиграть в шахматы? Все равно ничего лучше пока не придумано.

Олег Костин: Большинство стратегий были бы совершенно несносны, если бы события, происходящие в них, имели естественную продолжительность. И real-time и turn-based, с этой точки зрения, всего лишь достаточно искусственные приближения действительности, со своими собственными достоинствами и недостатками. Отсюда — нет и не может быть объективной причины предпочтения той или другой концепции — кроме, конечно, требований рынка как "осознанной необходимости".

Анатолий Шевчук: Осознанная необходимость, но не абсолютная.

Как вы объясните внезапный всплеск интереса к квестам, продемонстрированный нашими разработчиками в этом году? Является ли он следствием того, что квесты делать проще в техническом плане и обходятся они дешевле? Как вы оцениваете шансы жанра на нашем рынке и возможности продажи таких игр на Запад?

Михаил "ChSnark" Пискунов: Квест в моем понимании — особый игровой жанр, который таит в себе огромный потенциал. Возможно, это будущий могильщик беллетристической литературы, или, скорее всего, он сольется с ней. Это зависит от развития аппаратной части компьютера. Дав волю фантазии, можно предположить, что писатели будущего будут писать не приключенческую литературу, а квесты. Таким образом, они никогда не умрут, как не умерло кино и театр.

Евгений Сотников: Мы работаем одновременно над "Пилотами" и 3D real-time-игрой. Заявляю со всей ответственностью: делать квест — дороже и сложнее. Да и шансы продать квест на Запад невелики.

Олег Медокс: Действительно, в техническом плане квесты делать несколько проще, чем стратегии, и тем более проще, чем полностью трехмерные игры. Но проще только для программистов, а не для художников и сценаристов. Обходятся ли они дешевле? Да, в большинстве случаев это так, но в случае с "ГЭГ" — нет. Если мы продадим даже 50000 копий этой игры, то все равно не окупим затрат на ее разработку. То же и с другими нашими играми.

Никита Скрипкин: Да, квесты делать проще. И дешевле. Что же касается "всплеска", то он легко объясним: в то время, когда авторы выходящих сейчас в России квестов только начинали разрабатывать свои детища, квесты были еще довольно популярны на Западе.

Олег Костин: Перефразирую не помню чье письмо: "!, !, ?"

Анатолий Шевчук: Всплеск — скорее случайное стечение обстоятельств.

Между тем, квесты как жанр переживают кризис. Каким образом, по вашему мнению, они смогут его преодолеть и смогут ли они это сделать вообще? Если "нет", то какой жанр займет их место?

Олег Медокс: Квест как жанр в ближайшие десятилетия не умрет. Для того чтобы вымер этот жанр, надо, чтобы все любители чистого квеста тоже вымерли, а это далеко не самая малочисленная часть населения планеты, например женщины... Вот если и они вдруг...

Никита Скрипкин: Как уже отмечалось, квесты не умрут. Они органично займут свои места в других жанрах. Кроме того, квесты должны обрести свою новую оболочку — 3D. Надеюсь, в скором времени мы сумеем порадовать общественность и такой игрушкой.

Олег Костин: Quests, вероятно, умрут. Но только в смысле их современной реализации. Дух таких игр, да и многие присущие им стилистические черты, несомненно, сохранятся. Вместо quests, RPG и, отчасти, стратегий со временем возникнет новый жанр: опираясь на стратегические модели игрового мира, отдельные AI, соответствующие отдельным NPC или сообществам, смогут продуцировать microquests, сравнимые по качеству с головоломками современных quests, но без характерных затыков и очевидных логических неувязок (нет, насчет AI я не обольщаюсь, но вот переход от жестко заданной последовательности событий к написанию заковыристых метапрограмм-клише, которые дополняются конкретным содержанием "по ходу пьесы", — это представить можно).

РПГ. Жанр все больше и больше удаляется от "классики". Чем вы это объясните?

Михаил "ChSnark" Пискунов: Покуда не исчезнет тяга человека к самосовершенствованию, не исчезнут и РПГ. Происходящую в настоящий момент трансформацию жанра можно назвать возрастным изменением, связанным с развитием hardware.

Олег Медокс: Это объясняется появлением новых технологий и требованиями рынка к большей реальности происходящего на экране монитора.

Никита Скрипкин: "Классика", значит, подкачала. Жанру виднее.

Олег Костин: Жанр PRG развивался первоначально на основе настольных игр и, в силу естественной преемственности, унаследовал множество совсем необязательных (для компьютерной игры, конечно) элементов. Учитывая огромное число поклонников классических RPG, устранить рудименты одним волевым усилием было невозможно — тем более что сложные системы правил и балансов, свойственные именно таким играм, не слишком поощряют к подобным экспериментам.

Классические RPG пережили бум, далее последовало затишье... Источником новизны явились чисто компьютерные методы: математическое моделирование (и RPG на фоне стратегии... или стратегии с героями), action/3D и прочие новации интерфейса (которые позволили отказаться от искусственной "настольной" системы изображения боя и дали возможность учесть реальные личные характеристики игрока не только при решении puzzles). Так что мы, видимо, наблюдаем вполне логичный процесс избавления целого класса игр от устаревших, не обязательных или не характерных элементов.

Как бы только вместе с водой не выплеснули и ребенка...

Анатолий Шевчук: Общечеловеческим прогрессом.

Имеют ли право называться "РПГ" игры вроде Diablo (более напоминающие экшены)?

Олег Медокс: Думаю, что Diablo — это как раз один из примеров удачного смешения жанров.

Михаил "ChSnark" Пискунов: Diablo – это хорошая иллюстрация здорового поп-представителя жанра РПГ. К слову сказать, в мире музыки именно такие проекты являются самыми популярными и прибыльными.

Олег Костин: Diablo действительно можно (при желании) формально рассматривать как RPG — в силу того, что в этой игре реализованы многие жанровые признаки. Однако это просто следствие огрубления классификации: строго говоря, Diablo — это типичный образец игры-схватки, <...>. Классическая RPG обязательно содержит существенные элементы такого рода, но не ограничивается ими. Поэтому распространение термина RPG на Diablo-подобные игры не вполне оправдано из-за вносимой путаницы.

Анатолий Шевчук: Это дело вкуса.

Как вы оцениваете бум сетевых и многопользовательских РПГ?

Олег Медокс: Положительно. Я вообще положительно оцениваю все, что касается сети и особенно Интернета.

Никита Скрипкин: Нет. Возможен только бум Microsoft.

Олег Костин: К этому все и шло — еще со времен классики. Игроку, конечно, давали под начало команду, но "ворочала мозгами" эта команда еле-еле — как раз на уровне AI (а уж мы-то хорошо знаем, где этот уровень находится). Враги тоже были не лучше. А уж о тонких движениях души и говорить нечего: ну где вы видели в RPG коварного злодея?

3D, демонстрируемое Кармаком и компанией, — это вершина? Стоит ли ждать от авторов Unreal (или кого бы то ни было) восхождения на более высокий пик? Или место свято на века? И чем вы это объясните?

Михаил "ChSnark" Пискунов: Q2 дает мне основания думать — вот он, пик могущества империи Кармака. Вообще говоря, успех технологии лежит не только в ней самой, но и зависит от многих факторов, главный из которых — коммерческая политика. Мне почему-то вспоминается Magic Carpet II. Его графический "движок" еще не превзойден в некоторых моментах и таит в себе огромные gameplay-возможности. Будущее жанра мне видится в мрачноватом свете. Думаю, что скоро создание уровней для hi-end FPS, с учетом возрастающей детализации, сравнится по затратам трудовых ресурсов с созданием декораций для приличного кинобоевика. А средства для автоматического проектирования таких структур появятся не скоро (если вообще появятся). Опять же преградой к все возрастающему реализму служат средства управления. Даже шлемы — частичное решение проблем, если вообще это решение.

Олег Медокс: На прошлый год — да. Что будет в обозримом будущем — посмотрим.

Никита Скрипкин: С любой вершины можно слететь. А кто такие авторы Unreal? И что такое Unreal? Не те ли навязшие в зубах скриншоты, где посередине нечто коричневое и бесформенное?..

Олег Костин: "3D-что" — engine, дизайн, gameplay? Но в любом случае "Кармак и компания" пока что на верхушке горы. Навечно они там не останутся: рано или поздно Кармак уйдет на пенсию, вслед за этим, пройдет годик-другой, появится новый ускоритель (64 Mb памяти под текстуры, 64 bit... и неограниченное число полигонов...), и новая вершина будет покорена. Лег-ко.

Что должно развиваться кроме технологий? Есть ли шансы спасти Action от все чаще встречающегося занудства новых архисложных и супердорогих проектов?

Олег Медокс: Развиваться должны как технологии, так и геймплей. Мы также усердно работаем в этом направлении. Попробуйте-ка по сети наш Z.A.R. — там есть кое-что новенькое. А от дороговизны, к сожалению, не уйдешь — чем дальше, тем сложнее в разработке.

Никита Скрипкин: Шансов нет. Занудные проекты одолеют. Надо ломать фишку.

Олег Костин: Другие новые технологии. Насчет архисложных и супердорогих проектов можно только посочувствовать — достигнутый уровень более или менее обеспечивает gameplay FPS и 3D action, но, с точки зрения требований прочих жанров, предметный мир, порождаемый современными 3D engines, все еще беден и предельно формализован. Занудство — просто следствие того обстоятельства, что 3D уже не является аркадой, но еще не успело стать чем-то другим...



• Никита Скрипкин: Очень жаль, что наш "Паркан" не попал в номинацию "Игра года"...

Откуда растут ноги многочисленных adventure-элементов?

Олег Медокс: Думаю, что из авторского сюжета игры. Да и из самого жанра. Хуже от этого ведь не стало!

Никита Скрипкин: Оттуда, Мотолог, оттуда! Ноги у всех растут из одного и того же места...

Олег Костин: Крошить, рубить, жечь и взрывать — с усердием и до седьмого пота — занятия весьма почтенные. Но для достижения полноты ощущения необходимо сознание собственной правоты и прямо-таки необходимости содеянного (см. Ст.Лем, "Футурологический конгресс").

В общем, нужно как-то придать смысл деятельности героя. А у классических actions с этим делом всегда было, что называется, не очень: аргумент "а они нехорошие" неплох, конечно, для младшей группы детского сада, но с возрастом приедается. А в отрочестве и вовсе воспринимается с известным скепсисом. Поэтому пришлось обратиться к смежникам... Имплантант прижился на диво и теперь с удовольствием начинает заедать организм action. Ну и приятного аппетита.

То, что называется "простенькая веселая аркада": почему этот жанр находится в таком странном положении? почему ему всегда достаются низкие бюджеты, старые технологии, презрение рецензентов и любовь секретарш и домохозяек?

Олег Медокс: Низкие бюджеты — не всегда. Я бы не сказал, что Raymon — игра с низким бюджетом. А ели взять игровые автоматы, то там есть ТАКИЕ навороченные аркады! Почти серьезно... — Не секрет, что аркады в основном создаются для самых маленьких игроков и порой рецензенты просто забывают, для кого эти игры.

Никита Скрипкин: Ну почему? Мы сейчас такой бюджет на "простенькую веселую аркаду" откинули... Сами оторопели.

Олег Костин: Определение: "простенькая веселая аркада" есть жанр, пользующийся любовью исключительно секретарш и домохозяек.

Следствие А: согласно определению, "простенькая веселая аркада" есть жанр, пользующийся любовью исключительно секретарш и домохозяек. Поэтому для реализации игр этого типа используются старые освоенные технологии, позволяющие сократить издержки производства и работать в условиях низкого уровня бюджетного финансирования.

Следствие В: согласно следствию А, для реализации игр типа "простенькая веселая аркада" используются старые освоенные технологии, позволяющие сократить издержки производства и работать в условиях низкого уровня бюджетного финансирования. Отсюда вытекает презрительное отношение рецензентов.

А чего еще можно ожидать в таком положении?

Анатолий Шевчук: Неверный тезис, см., например, Swing.

A C T I O N

Forsaken



Forsaken — это 3D action, где с количеством кадров в секунду все в полном порядке. Не это ли греет наши души более всего, а, братия?

Jedi Knight: Mysteries of the Sith



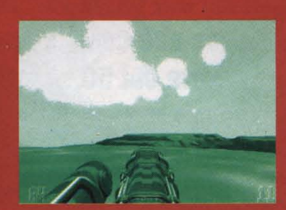
Mysteries of the Sith — нечто намного большее, чем просто add-on. Бесподобный дизайн уровней, несколько доработанный engine и безумно полезные новые джедай-трюки. Право же, не стоит пропускать такую игру!

Juggernaut for Quake 2

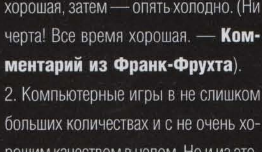


Первый коммерческий add-on к Quake 2, который (внимание: прогноз!) наиболее радикальная часть Q-общественности с негодованием отвергнет, а менее радикальные игроманы спокойно переварят. Впрочем, для продукта, сделанного в такие сроки, местами он даже хорош.

Z.A.R.



Играбельность этой довольно любопытной игры напрочь убивается изначально заложенной в ней пустотой. Пара километров в игровом вакууме местной необитаемости адекватна марафону в реальной жизни. А когда начинаешь чувствовать себя казанским сиротой, не лечит даже ураганная стрельба...



Х.Мотолог

Краткий мировоззренческий справочник

В процессе работы над номером наблюдалось (или думалось о том, что):

1. Плохая погода, потом недолго — хорошая, затем — опять холодно. (Ни черта! Все время хорошая. — **Комментарий из Франк-Фрухта**).
2. Компьютерные игры в не слишком больших количествах и с не очень хорошим качеством в целом. Но и из этого болота удалось выбрать достойных внимания. Особого уважения заслуживают отдельные демо-версии.
3. Единственной мотивацией водворения в раздел "Диагноз" первого коммерческого add-on'a к Главной игре является интерес к коммерческой стороне этого вопроса. О некоммерческих "паках" к Главигре мы еще вспомним. Разумеется. (Помещение рецензий на add-on'ы к неглавным играм прошу считать ошибкой. — **Х.М.**)
4. Португальский портвейн лучше крымского, а крымский — молдавского. Хотя, если из последнего брать коллекционный, то тут уж как повезет. Поэтому зимою лучше пить зеленый китайский чай.
5. Французские сигареты лучше английских, английские лучше немецких, немецкие хуже американских, хотя и те, и другие, и третьи с четвертыми делаются из одного и того же табака. Хотя я и не курю.



6. А вообще, все будет хорошо.

У Эйба были проблемы с мамой...

Лорни Ланнинг, президент и худрук Oddworld Inhabitants, рассказывает .EXE о великолепном будущем великолепной игры

Маленький Эйб закончил свою ужасную Abe's Oddysee — пробежал через все семь кругов ада, спас от мясорубок 99 (ну, хотя бы 50...) мудокан, необходимых для возрождения нации, и затих до следующей серии. Но мы-то, мы-то не успокоились! Мы ведь дали страшненькой, но такой милой игрушке про зеленого чудика, ловко победившего мировое зло в пределах отдельно взятой живодерни, сначала "Наш выбор", а потом — и саму Аркаду года!!!

Сказав все, что мы о ней думаем, мы, само собой, сразу же попытались организовать интервью с победителями. Правда, до самого героя нам достучаться так и не удалось — да и, по совести, много бы он наговорил, с заклеенным ротиком и "лексикой", запросто подвешенной на семь кнопок стандартной клавиатуры! Поэтому мы связались с фирмой Oddworld Inhabitants, полностью отвечающей за все его похождения и даже за само появление героя на свет (о непутевой Эйбовой маме — чуть ниже), и ее президент *Лорни ЛАННИНГ (Lorne Lanning)* взял на себя тяжкий труд представлять маленького мудокона в нашем журнале, ответив на все наши по-скрэбовски прямые и бестактные вопросы.

Большое спасибо, и спасибо Михаилу Новикову, который оказался отличным посредником в нашем общении с планетой Oddworld!

Game.EXE: Ваша игра очень оригинальна, хотя, на первый взгляд, и не нарушает законов жанра. Что, по-вашему, отличает ее от других аркад в первую очередь? В каком направлении будут развиваться ваши новые игры?

Лорни Ланнинг: Мы бы определили жанр Abe's Oddysee как action/adventure с легким налетом Голливуда. Для нас было очень важно, чтобы сюжет раскрывался по ходу игры и чтобы сам процесс "играния" был тесно связан с общей фабулой повествования. В большинстве игр сюжета вообще нет, а если и есть, то это не сюжет, а недоразумение. Вы просматриваете видеовставку, которая не имеет ни малейшего отношения к самой игре, а потом вам остается только крушить или расстреливать все, что попадется под руку.

Мы пытаемся объединить все воедино: неинтерактивные фрагменты становятся не просто заставкой перед миссией, они дают конкретную информацию и помогают увидеть картину в целом, осознать происходящее. В будущем мы намерены "смешать" еще больше жанров и еще полнее объединить геймплей и сюжет. Munch's Oddysee, вторая часть игры, — это экшен, адвенчура, стратегия и РПГ, объединенные в единую, стройную и логичную систему. Еще там будет хорошая доля Голливуда, чтобы сделать все эти развлечения по-киношному увлекательными.

.EXE: Игра очень популярна в России, а наш журнал назвал ее Аркадой года! Как бы вы прокомментировали успех вашего произведения?

Л.Л.: Должен отметить, что мы всегда были уверены в успехе "Эйба". Мы не могли себе позволить неуверенности: иначе б никогда не сумели оправдать таких затрат! Создавая игру такого масштаба, вы должны быть уверены, что люди будут в это играть. В противном случае вы непременно начнете ужиматься то тут, то там, чтобы урезать расходы, и в конечном счете пострадает сам геймер.

Успех "Эйба" говорит о том, что мы стали чуть ближе к тому, о чем мечтали, создавая свою компанию, что сумели сделать правильную ставку. Правильно угадали, во что именно люди хотят играть, что им нужно. Еще наша удача проиллюстрировала, насколько "живой" у нас рынок, как он способен к расширению. Мы бы никогда не поверили, что будем получать столько писем от девочек, от взрослых людей... Нашей основной целью было сделать характеры "живее" (недаром их зовут Inhabitants — "население"), наделить их личными качествами — для этого мы и внесли в геймплей новую концепцию, а не просто улучшенную технологию.

.EXE: Игра полна "адвенчурных", литературных моментов. Расскажите что-нибудь о самом Эйбе! Что произойдет с ним и его миром в новых сериях игры (ведь в целом их должно быть целых пять!)?

Л.Л.: Abe's Oddysee — первая игра из Oddworld Quintology, серии из пяти игр. Каждая игра квинтологии будет частью одной, большой истории. В каждом сиквеле будет свой главный герой, и действовать он будет вместе с героем предыдущей серии.

Например, следующая игра квинтологии — Munch's Oddysee. Манч — совершенно новый герой, со своими проблемами, и вы очень скоро обнаружите, что на героя он совсем не тянет: у него темное прошлое, да и вообще раздвоение личности! Эйб найдет его, и они начнут работать вместе во имя одной великой цели. В конце "сериала" соберется целых пять героев, которые будут действовать в игре столь колоссальной, что при сегодняшнем уровне технологий этого даже представить невозможно! Слава богу, это будет только через десять лет, и технологии будут уже совсем, совсем другими!

Каждая следующая игра квинтологии будет на голову выше предыдущей по технике, по тому, сколько в ней будет нового, да и просто по размерам. Каждую из игр

мы будем делать года по два.

Пока мы будем создавать небольшие “бонусные” игрушки, которые помогут в освоении сюжета и отработке engine — и он, и герои последней на текущий момент игры будут переноситься в новые локейшены, на новый уровень взаимодействия персонажей. Так что в ближайшие десять лет вы наверняка сможете оказаться в Oddworld раз девять—десять!

Мы сами воспринимаем Oddworld как огромную незнакомую планету. В Abe’s Oddysee вы только ступили на нее и освоили ничтожную часть этого мира!

Для нас самих наши Inhabitants и технология Gamespeak — эдакий интерактивный, оцифрованный эквивалент The Muppets Джима Хенсона. The Muppets, про которых снимают сериал X-files — скажем так.

.EXE: Все-таки, ну кто он такой, этот Эйб? Кто его родители, к примеру?

Л.Л.: Эйб вылупился из яйца на бойнях Rupture Farms. У него не было отца, только мама. Так вышло вовсе не потому, что его отец умер или бросил семью, — просто его никогда не было. Но чтобы в этом разобраться, вам придется поиграть во все игры квинтологии!

Я не хочу вот так раскрывать все секреты прямо сейчас. Только отмечу, что в Munch’s Oddysee мать Эйба будет играть очень большую роль. Только вы ни за что не догадаетесь, какая она, бьюсь об заклад!

.EXE: А чья была идея?

Л.Л.: Я работал над “скелетом” Oddworld Quintology несколько лет. Именно на основе этого проекта мы и создавали нашу компанию. Я сотрудничаю с Полом О’Коннером (Paul O’Conner) и Крисом Ульмом (Chris Ulm), дизайнером и сценаристом. Мы отрабатываем повороты сюжета, логику характеров, “атмосферу”... Фарзад Варарамьян (Farzad Varahramyan) и Роб Браун (Rob Brown), дизайнеры-разработчики, помогают мне в создании собственно “картинок”, детализации сюжета и персонажей.

Облик Эйба менялся сотни и сотни раз, прежде чем я увидел именно того, кто действительно был Эйбом, соответствовал его эмоциональному и интеллектуальному строю...

.EXE: С какими играми вы могли бы сравнить своего “Эйба”?

Л.Л.: Ни с какими. В принципе, игру можно отнести к “платформным аркадам”, но этим сходство с другими играми ограничивается. Я во всяком случае не могу назвать ни одной игры, “похожей на “Эйба”.

.EXE: А The Neverhood? Что вы скажете об этой игре?



Л.Л.: Я уважаю ребят, которые делали Neverhood, за то, что они попытались внести в игру настоящий сюжет, сделать ее осмысленной. Когда я смотрю на эту вещь, я не могу не видеть, что люди знали, что они делали, и искренне пытались создать что-то по-настоящему новое. Я думаю, Neverhood мог бы иметь огромный успех, не будь наш рынок таким “зубастым” и не заправляй на нем “хардкорные геймеры”. Это — настоящее творчество.

Каждая следующая игра квинтологии будет на голову выше предыдущей по технике, по тому, сколько в ней будет нового...

Oddworld Abe's Oddysee





.EXE: А можно интимный вопрос? Почему у Эйба ротик зашит?.. Это ведь неспроста, правда?

Л.Л.: Ну... Это связано с тем, что было между Эйбом и его матерью. Той самой матерью, которую он никогда не знал... Подробности — позже! Не хочу “продавать” сюжет, так что ничего больше не скажу! Отмечу только, что эти швы очень важны для Эйба. Они символизируют террор, и он не снимает их — считает символом той битвы за свободу, которую начал. Все остальные мудоконы — его родственники. Они все — одна семья, только он об этом пока не знает (а вот об этом следовало предупредить! Не стала бы я тогда отправлять надоевших зеленых недотеп под мясорубки! — **Н.Д.**).

Все они — часть одного большого племени, забывшего свое прошлое. Они потерялись в истории, и именно Эйбу предстоит наставить их на путь истинный. Начало культурного возрождения — осознание, что другие одушевленные создания тоже имеют право на существование. Это — то самое, что понимали их предки и что народ Эйба потерял, став жертвой индустриализции.

.EXE: Как появился “язык” мудоконов? Станет ли он богаче в следующих сериях? Попрощайтесь с нами “по-эйбовски!”

Л.Л.: В первых играх “мудоконский” очень примитивен. Это — слова, и приходится обходиться тем, что может “уложиться” в памяти современных машин. Но он станет совершенно другим! Уже в следующих сиквелах он будет намного богаче. Если бы Эйб разговаривал с нами вне игры, он бы наверняка говорил “Рад тебя видеть!”, а не просто “Привет”. Он бы называл скрэбов “скрэбий народец”, а парамайтов — “парамайтье племя”.

Попрощаться... Но мы понятия не имеем, как звучит мудоконский язык! Мы в Америке, поэтому с нами он говорит на чистом английском! Через специальный телекинетический ретранслятор, который сразу переводит все на английский! Так что — просто до свидания!

Беседу вела **Наталия Дубровская**.

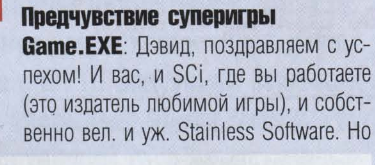
1. Президент Oddworld Лорни Ланнинг находится в самом центре фото, его левая рука лежит на плече белокурой женщины – это Шерри Мак-Кенна, CEO и исполнительный продюсером компании.

Черный юмор и зеленая кровь

Продюсер Carmageddon'a об игре для взрослых с хорошо развитым чувством юмора

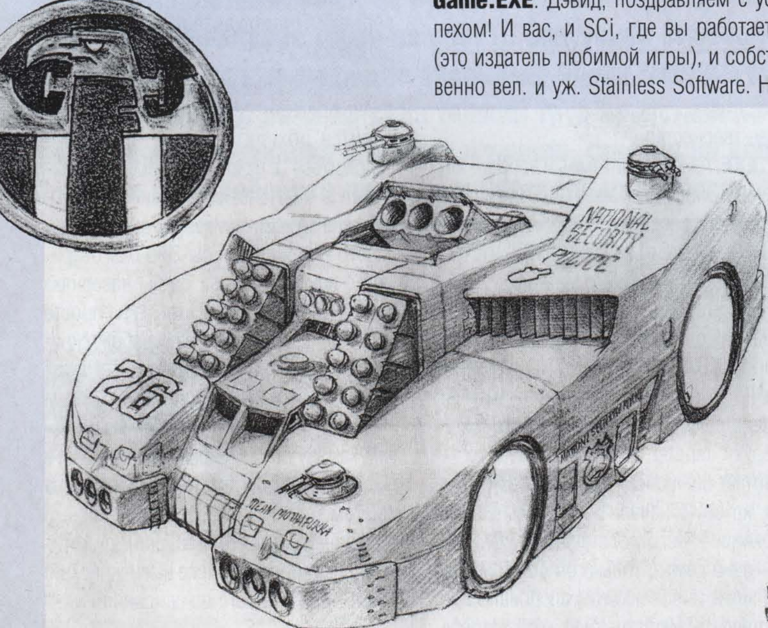
Как сделать хорошую игру? Наверное, в этом вопросе лучше всего разбираются те, у кого получаются "игры года"... То есть те игры, где счастье не в пресловутой графике, звуке или сценарии. А "по совокупности заслуг". Для компетентного ответа на ключевой вопрос нами был пойман очень занятый и совершенно неуловимый человек, занимающийся именно "совокупностью". Позвольте представить:
***Дэвид РЭТКЛИФ (David Ratcliffe)*, один из...**

...Из тех, кто делает Игры. К примеру, 3D action'ы года по версии Game.EXE. Вы правы, это продюсер великого Carmageddon'a.



Предчувствие суперигры

Game.EXE: Дэвид, поздравляем с успехом! И вас, и SCi, где вы работаете (это издатель любимой игры), и собственно вел. и уж. Stainless Software. Но как, скажите, как вы это сделали?! Поделитесь секретом успеха!



Дэвид Рэтклиф: Есть целых три вещи, делающие игру успешной: геймплей, геймплей и еще раз геймплей! Создавая игру, необходимо постоянно спрашивать себя: достаточно ли это интересно, чтобы играть еще и еще? И если не получаешь положительного ответа на этот вопрос, то сколько бы денег ни было потрачено на рекламу, толку не будет.

.EXE: А когда вы почувствовали, что делаете суперигру?

Д.Р.: Нечто, довольно похожее на Carmageddon, было готово уже в октябре 1996-го, и мы собирались выпустить игру к Рождеству. Но нам показалось, что игра недостаточно интересна, а еще недостаточно динамична, чтобы стать суперхитом. Мы потратили на нее еще шесть месяцев, и к январю 1997 года наконец четко осознали, что нам все-таки удалось создать нечто, что потрясет мир! Количество офисных людей, с остервенением игравших в нее в те времена, было просто огромным...

.EXE: Дэвид, а существуют ли игры, заранее обреченные на успех?

Д.Р.: Разумеется. Quake 2 (но не Quake 1!) — новая версия великой игры, основанная на гениальной технологии. Успех был гарантирован, потому что создатели игры потратили на это достаточно усилий, причем это были *правильные усилия*.



.EXE: Отличается ли успех игры с точки зрения публикующей компании от успеха в "народных массах"?

Д.Р.: Да, хотя в конечном счете это одно и то же. Выбрасывая миллионы на рекламу паршивенькой игры, мы можем заставить ее продаваться — но как только маркетинг остановится, продажам придет конец. Carmageddon же во всю продается спустя семь месяцев после выхода только потому, что игроки им наслаждаются и рекомендуют его своим друзьям. На самом-то деле, такие советы — самый лучший инструмент продаж. (И самый дешевый! — **Х.М.**)

.EXE: Каким должен быть бюджет хита? Насколько велика его роль?

Д.Р.: Сегодня это миллионы долларов, и бюджет игры постепенно приближается к бюджету американских блокбастеров. Однако огромный бюджет автоматически не означает, что игра получится хорошей. Кстати, ныне маркетинговый бюджет сравним с бюджетом разработчиков.

.EXE: Насколько велика роль прессы, рекламы, всевозможных чартов?

Д.Р.: Реклама — лишь способ сообщить людям, что новая игра им теперь доступна. А пресса... Подумайте сами: самая лучшая игра в мире не станет хитом, пока люди не узнают, насколько она хороша, а самая плохая может продаваться до тех пор, пока ее истинная ценность никому не известна.

Цензура, зеленая кровь и искреннее веселье

.EXE: Оказывали ли вы давление на разработчиков?

Д.Р.: SCi никогда не давило на своих разработчиков, и никогда об этом даже не помышляло. Думаю, что это видно по нашим играм. Тем более мы никогда не подвергали игры цензуре. Навер-



ное, потому, что мы тщательно изучаем всю предварительную информацию, прежде чем выпустить игру под нашей маркой.

Я знаю, что многие паблишеры грешат этим, но, по-моему, результаты тогда получаются убогими: американский стиль политически корректного хлама — единственный результат в таком случае.

.EXE: У вас, я знаю, были большие проблемы с цензурой государственной... Как вы ко всему этому относитесь?

Д.Р.: Carmageddon вызвал бурю во многих странах. Он был полностью запрещен в Бразилии! Чертова страна... Огромное количество людей истошно боролись с игрой, только потому, что они где-то слышали, "что в ней надо давить людей", хотя сами ее даже не видели!

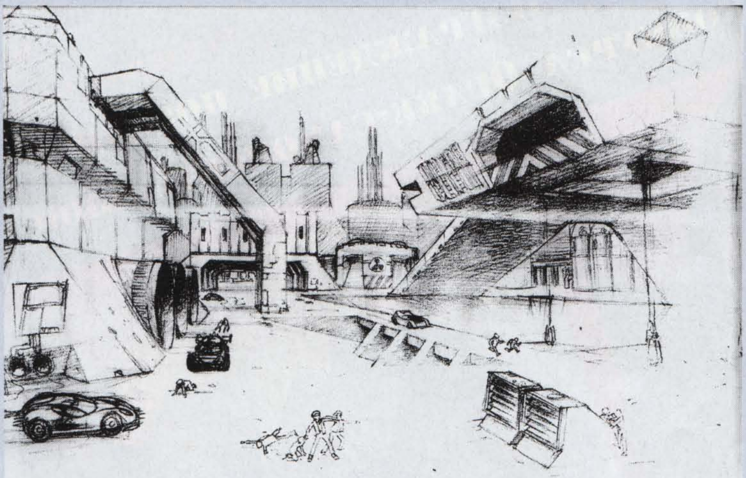
Пожалуй, наиболее прилично с нами обошлись в Австралии: там был выдан сертификат "15 лет и старше", объяснение: это — юмористическая игра, хотя и с очень, очень черным юмором. (Дэвид оказался большим патриотом, и не стал упоминать, что на родине игры, в Англии, Carmageddon был выпущен с зеленой кровью! — **Х.М.**)

Мое собственное мнение таково: пусть взрослые сами решают, какого рода материалы могут быть доступны их детям для просмотра, в какие игры они могут играть... Если ответственность будет лежать на родителях, вся эта государственная система ограничения доступа к "непристойным" и "неуместным" материалам потеряет смысл. И не придется выяснять, что значит "непристойный"...

.EXE: Все же, что важно для игры: технология, сценарий, идея? А может, юмор, о котором вы упомянули? Можно ли представить Carmageddon без крови прохожих?

Д.Р.: "Бескровный" Carmageddon успешно продается в некоторых странах, например в Великобритании и Италии, и, надо заметить, отлично продается... Юмор — сильнейшая сторона нашей игры, хотя это та самая область, о которой многие разработчики забывают, например, некоторые товарищи относятся ко всему слишком серьезно.

Carmageddon же всегда был игрой для взрослых с хорошо развитым чувством юмора.



.EXE: Как вы вообще относитесь к насилию в компьютерных играх? "Аморальные" игрушки в последнее время стали очень модными. Литраж проливаемой крови растет с каждым годом. Можно ли вообще говорить о том, что эта игра "аморальна", а та — "не очень"?

Д.Р.: Да, таких игр немало, и ориентированы они в основном на взрослую аудиторию. Людям нравится вымышленное насилие, и я считаю, что реалистичность в данном случае — не порок. Это лучше, чем подчищенный и "нестрашный" вариант, характерный для американской индустрии развлечений. Когда кого-то задеваешь, должно быть видно, что ты сделал ему больно!



Продолжение сле...

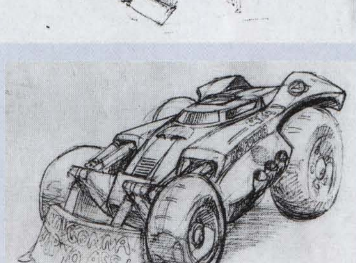
.EXE: Следите ли вы за "судьбой" игры, после того как она вышла? И какие причины заставляют производителей создавать add-on'ы и продолжения — может, это просто "легкие деньги"?

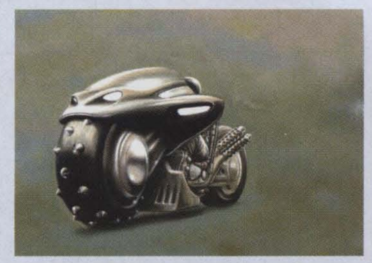
Д.Р.: Да и еще раз да! Если мы не будем следить за продажами, то не сможем узнать, насколько эффективной была наша маркетинговая деятельность. Следить за реакцией игроков — важнейшая задача паблишера, если, конечно, он собирается еще что-нибудь выпускать в своей жизни.

Причин выпуска продолжений и "расширений" довольно много. Например, всегда есть что-то, не вошедшее в игру; после выпуска игры всегда появляется что-то новое, что мы хотели бы в нее включить, ну а главная причина появления Carmageddon Splat Pack — мы получили столько требований выпустить дополнение, что просто не могли их игнорировать.

.EXE: Как вы относитесь к буму 3D-ускорителей? Насколько важна их поддержка? И, кстати, сколько было скачано 3Dfx-патчей для Carmageddon?

Д.Р.: 3D-акселераторы постепенно становятся стандартной частью компьютера. Но пока этого не случилось, мы планируем создавать software-версии наших игр. А патчей только с нашего сайта было скачано более 50000.





.EXE: Это все здорово. Но мы ждем Carmageddon 2. Будет ли продолжение соответствовать безумному и великолепному духу игры?

Д.Р.: Непременно! Но учтите, мы приготовили уйму новинок. Правда, пока это очень большой секрет...

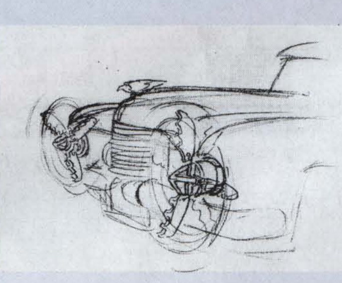
.EXE: А engine будет новым?

Д.Р.: Полной переделке будет подвергнута физика мира, появится множество новых возможностей, устройство мира станет более сложным, многие объекты станут разделяемыми, окна можно будет разбивать... Все остальное, повторюсь, — секрет.

Carmageddon вызвал бурю во многих странах. Он был полностью запрещен в Бразилии! Чертова страна...

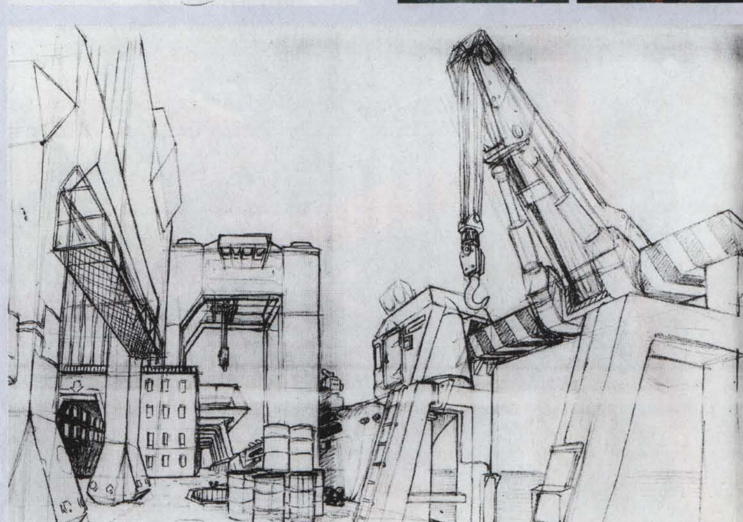
Но 3D engine, разумеется, будет переделан. И, конечно, мы будем поддерживать все популярные 3D-ускорители. С самого начала и без всяких патчей.

Интервью вел
Х.Мотолог (Франкфурт).









Они стали первыми!



30 января
Редакция Game.EXE
Москва

Награждение победителей конкурса Quake-самодеятельности

Технический директор компании "КИТ", главного организатора конкурса, Иван Петрович Жильцов вручает первый приз, компьютер почти профессиональной Quake-конфигурации, москвичу **Андрею Аксенову**.

Информация к размышлению: по мнению нашего жюри уровень, представленный Андреем, легко мог бы украс... если не сам Q, то од... из лучших к нему ад... оп'ов.
Спасибо Андрюша, то, что ты был с на... в этот вечер!

Георгий Васильев, 22 года, петербуржец, художник (этим летом у него прошла первая персональная выставка, жаль, что мы тогда не были знакомы, а то бы...), постоянный участник питерского Quake-чемпионата. Его уровень поразил всех великолепной играбельностью. "Системный блок от "КИТа" пашет, ка... зверь — и это правильно!" — написал Гоша после конкурса. Значит, будет еще много уровней и много системных блоков.

А это я — **Денис Гусаков**, который верстал эту страничку. Я тут не просто так, а по делу. Третье место мое! На какие пришлось идти ухищрения, чтобы законспирироваться и соблюс... полное инкогнито! Приходилось работать ночами, когда все уходили домой, прятать свои рабочие файлы. Я даже не был уверен, что уровень подписанный только псевдонимом "Demosphen" примут на конкурс. Но я зря боялся: жюри рассматривало безымянные уровни под номерами. Зато какие потом у всех были физиономии!

Quake умер, да здравствует Quake 2! Может, тряхнем стариной и проведем еще один конкурс — Q2-самодеятельности? Как вам такое предложение? А может быть, у вас есть другие мысли? Компания "КИТ" рвется в бой — она ждет ваших идей. Пишите, звоните.

В ожидании очередного чуда

Люди опять больны, и имя их очередной болезни — Quake 2. Но среди нестройной толпы, распевающей гимны новой религии, уже слышны слабые голоса, упрямо твердящие о другом, "истинном боге", называя его **Trinity**.

О чем они? Что означает это загадочное слово? Trinity — это название нового проекта небезызвестной фирмы id Software, выпускающей шедевр за шедевром с завидным постоянством. Что мы можем узнать о будущей игре, опираясь только на ее название? Ровным счетом ничего. Хотя нет, с абсолютной уверенностью можно сказать лишь одно: проект Trinity будет не менее революционен, чем его предшественники.

Кстати, взглянув на этих самых предшественников, можно заметить, как id лихо уводит людей в новый, невероятный мир Игры, постепенно открывая все новые и новые его грани. Так, Wolfenstein 3D стал крестным отцом целого игрового жанра — 3D action. Основы игры человека с человеком, заложенные в DOOM'е, были развиты в Quake, соединив игроков со всего мира. Что же принесет нам Trinity?

Экуменист переведет слово "trinity" как "Троица" — единство трех божественных начал. Не значит ли это, что очередная игра id должна объединить в себе лучшие черты своих старших братьев? К слову, проект создания атомной бомбы в США, потрясший позднее мир, тоже назывался Trinity. Вообще, поражает символичность этого имени, но возможно и более простое объяснение: недалеко от офиса id течет речушка с аналогичным названием. Может быть, в id просто перенимают опыт корпорации Intel, называющей свои проекты именами рек (Klamath, Deschutes)? И еще одно: не так давно все тот же Джон Кармак заявил, что Trinity — это лишь кодовое имя проекта, и сама игра, скорее всего, будет называться как-то иначе.

Engine, то бишь графическое ядро, будет превосходить как существующие ныне, так и уже находящиеся в разработке. Начнем с моделей — многие жалуются, что движения в Quake не совсем естественны. Возрадуйтесь же, ибо в Trinity будет применяться motion capture. Кроме того, фазы движения будут интерполированы методом Безье, вместо обычного линейного, как в Quake 2. Да и сами модели будут выполнены на скелетной основе, что сделает их еще более реалистичными. Тени, не сомневайтесь, будут только динамические (слабое их подобие можно уже наблюдать в Quake, дав команду "r_shadows 1"). Еще неизвестно, будет ли Trinity использовать заранее рассчитанные карты света (lightmaps) или считать освещение в реальном времени, но и цветное освещение, и Radiosity Lighting, изменившие Quake 2 до неузнаваемости, останутся на своих местах. Избавиться от плоскостей поможет новая технология под названием Displacement maps, позволяющая без усложнения объекта добавить ему необходимую кривизну. Благодаря ей же мы забудем про острые углы.

А теперь вернемся на землю. Работать все это будет только на Pentium II с 3D-акселератором и с не менее, чем 32 мегабайтами памяти. Даже популярный ныне Voodoo Graphics подойдет только в качестве минимума, а желающие "прокатится с ветерком" уже сейчас могут начинать откладывать деньги на Voodoo 2. До конца 1999 года, а именно тогда должен быть завершен Trinity, времени — более чем достаточно.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
РОМАНОМ КОСЕНКО
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Ангельский шутер

Так уж повелось, что наш захолустный мирок вечно оказывается в самом центре основных вселенских мероприятий. На этот раз выяснилось, что на Земле хранятся шесть хорошо спрятанных и основательно охраняемых Печатей Апокалипсиса. Эти печати служат замкАми, а по совместительству и ключами (о дверях умалчивается), отделяющими силы Добра и Зла друг от друга, а заодно и от Земли. Предсказано, что когда будет сломана последняя печать, эти силы сойдутся в своей последней битве. Кто победит, а кто проиграет, нам уже будет не важно, так как после этой схватки опустится занавес мироздания.

"Случайно" узнав, что битва вот-вот состоится, в фирме "Дьявол и сыновья" решили исправить общепризнанный сценарий. Для этого на Землю были тайно посланы несколько эмиссаров, в обязанности которых входила разметка полей будущих сражений, посылка их песочком и прочие мелкие приготовления.

Не менее случайно слухи об этом достигли Рая. Ангелы были возмущены до самых глубин своих светлых душ и решили повернуть ситуацию в официальное русло. В результате появился Bob — маленький симпатичный ангелочек, на которого, собственно, и взвалили всю грязную работу по очередному спасению мира.

Такова вкратце сюжетная линия **Messiah** — игры, разрабатываемой компанией Shiny Entertainment (авторы-издатели Earthworm Jim и MDK). И, похоже, у Shiny вновь получается нечто неординарное. Начнем с того, что главный герой шутера не здоровенный детина с оружейным складом за плечами, а слабый, беззащитный ребенок. С этим обстоятельством и связано множество интересных особенностей Messiah. Одна из главных черт игры заключается в том, что Бобу все приходится делать чужими руками. То есть он может просто позаимствовать чужое тело, вселяясь в него, и пользоваться им как своим собственным.

Игровой мир построен на основе нового 3D engine — RT-DAT (Real Time Deformation And Tessellation). Под Deformation подразумевается, что все модели устроены аналогично живым существам в реальном мире. У них есть скелет из костей, эти кости соединены мускулами, а все это вместе обтягивается текстурой-кожей. В итоге получается почти живая модель, даже грудь ее поднимается и опадает в такт дыханию. Для анимирования столь продвинутых моделей авторы используют не менее продвинутый метод Motion Capture (впрочем, дело не обходится и без традиционного ручного редактирования). Все это вкупе с интерполяцией отдельных фаз позволяет создавать сложные, красивые, а главное — плавные и реалистичные движения моделей.



Кроме того, скелетные модели занимают меньше места в памяти, и, следовательно, есть возможность наделить каждого персонажа куда большим количеством видов движений.

Другой важной чертой этого "движка" является его масштабируемость (tessellation). То есть он способен "на лету" изменять количество полигонов каждой модели на порядки (от 80 до 8000) в зависимости как от сложности сцены, так и от возможностей вашего компьютера.

А чтобы и этого не показалось мало, в Shiny создали новую систему освещения, назвав ее Volumetric Real Time Lighting. Помимо популярного ныне цветного освещения в ней будут реализованы настоящие динамические тени. Но это еще не все, свет будет действительно динамическим. То есть, если игрок встанет за коробкой, закрывающей нижнюю часть его тела от света, то и тень упадет только туда (попробуйте проделать это в Quake 2).

Передовому "движку" — передовую игру! Вас, конечно, интересуют средства и способы уничтожения личного состава противника? Во-первых, можно исполь-

1. На иллюстрации приведен скриншот первой пробной модели Paul'a Steed'a для Trinity.


периодическое издание выпуск №6
3000
ЭНЦИКЛОПЕДИЯ
ИДЕЯ И ДИЗАЙН ЮРКОВ ГР.
НОВОСТИ И БЕСПЛАТНАЯ ЛОТЕРЕЯ НА СЕРВЕРЕ
WWW.AKELLA.COM
NEW
ДЕНОМИНАЦИЯ НЕ ДЛЯ НАС!
2500 ИГР 1993
1000 ИГР 1998
800 ИГР 1998
650 ИГР 1998
500 ИГР 1998
3000 ИГР 1998
ТАКТИКА
ОПИСАНИЯ
СОЛЮШЕНЫ
КОДЫ
ПО ЭТИМ АДРЕСАМ ВЫ СМОЖЕТЕ ПРИОБРЕСТИ НАШУ ПРОДУКЦИЮ
COMPACT disc DIGITAL DATA
МОСКВА
МАГАЗИН "РОНиС" тел.928-0431
ул.Мясницкая д.20
"ДОМ ИГРУШКИ" тел. 238-0096
ул.Большая Якиманка д.26
Компьютерный салон "СОЛЯРИС"
ул.Солянка 1/2 стр.1 тел. 230-6057
Детский мир "ВИННИ"
Рублевское шоссе д.20 корпус 1
"ДЕТСКИЙ МИР" на Лубянке
Детский мир "ПЛАНЕТА МАЛЫШЕЙ"
ул.Перовская д.31
"ДОМ КНИГИ" на Новом Арбате
секция 8
Компьютерный салон "ИНФОРТ"
пр-т Буденного д.1/1 тел.365-3381
Магазин "НЬЮТРЕЙД" тел.247-9155
Комсомольский пр-т 24/2
Компьютерный салон "МАРВИ"
ул.Покровка д.6 тел. 206-8057
РОССИЯ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:
СП Дом книги на Невском,
ООО "ЛАДИС" тел.2917924,108-47-77
ООО "RACHEL" тел.2104452
ООО "Лайт Про"тел.311-8312
НОВОСИБИРСК:
ЗАО "ЛЕМ Плюс" тел.464397
ЕКАТЕРИНБУРГ:
TIM Ltd. тел.424779
ТОЛЬЯТТИ:
б-р 70 лет Октября,47,
Торговый дом "КАРАВЕЛЛА"
ЧЕЛЯБИНСК:
"Компакт-Сервис" тел.(35-12) 37-1452
КАЗАНЬ:
"САН МУЛЬТИМЕДИЯ" тел. 75-56-15
АБАКАН:
"ФТМ Офис" тел. 4-46-91
ЧЕРЕПОВЕЦ:
магазин "СКИФ" пр-т Победы 159
!
ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ ДЛЯ ДИЛЕРОВ
БОЛЕЕ 700 НАИМЕНОВАНИЙ CD ROM И VIDEO CD
Москва ул.2-я Фрунзенская дом 10 корп.1
(095) 242-0323, 242-8898
742-4019, 742-4023

зовать уже традиционный метод простого отстрела непонравившихся тварей. Во-вторых, применив немного фантазии при использовании первого способа, можно аккуратно расчленять врагов на составляющие (скелетные модели позволяют отрезать или отстреливать руки, ноги и прочие выступающие части тела). В-третьих, можно временно вселиться в особо живучего индивидуума и помочь ему перестать быть таковым (залезть на крышу высокого здания и спрыгнуть оттуда, и т.п.). Комбинируя вышеперечисленные способы, можно добиться множества очень интересных эффектов. Из специального же оружия стоит отметить Distortion Grenade, искажающую пространство вокруг разрыва. Все существа, попавшие в зону поражения, погибают в ужасных муках.





Мир Messiah разделен на четыре эпизода — The Metropolis, The Second City, Orbit и Dark Side of Moon, каждый из которых, в свою очередь, разбит на пять подуровней, построенных в футуристическом стиле (заводы с огромными механизмами, космические корабли, ночные бары на темных улицах...). Кстати, уровни более интерактивны, чем следовало бы ожидать от 3D shooter'а: можно ломать стены, приводить в действие окружающие механизмы и т.д. и т.п. Любой уровень населен как "общими" для игры тварями, так и сугубо "местными". По словам авторов, AI монстров также вы-

Боб может просто позаимствовать чужое тело, вселяясь в него, и пользоваться им как своим собственным.



годно отличается от того, что было в других играх (где вы видели разработчиков, которые не обещали бы умных монстров!). Сотрудники Shiny создали технологию Neural Net, с помощью которой обитатели Messiah будут активно обучаться. Любопытно, что в процесс обучения входит не только курс "Изучение окружающей обстановки", но и такая важная дисциплина, как "Исследование поведения и тактики играющего". Так, если один из монстров, проходя мимо открытой двери, получит оттуда порцию свинца, другие туда уже не сунутся.

Еще одна интересная деталь: команда разработчиков получила несколько осуждающих писем от церковнослужителей, где высказываются претензии к названию игры и ее содержанию. Авторы "Мессии", разумеется, не оставили письма служителей культа без внимания, заявив, что-де им не интересны домыслы некоторых "товарищей", главное для них — создать хорошую игру. Будет ли она действительно хорошей, мы узнаем летом 1998 года.



Все началось с реплики

Автор Messiah делится секретами игры в эксклюзивном интервью нашему корреспонденту

Любопытный проект, этот "Мессия". Неординарный и, вероятно, с неплохим будущим. Интересно, а что о наших комплиментах думают в Shiny, в компании, разрабатывающей игру? На том конце виртуального провода — один из авторов игры Simon Cox.

Game.EXE: Привет, Саймон! Концепция Messiah показалась нам очень интересной. Как вы придумываете подобные игры? Это идея одного человека или результат "мозгового штурма" всей команды разработчиков?

Simon Cox: Скорее это комбинация идей различных людей. В Shiny любой может предложить что-то свое, но обычно все начинается с реплики кого-то одного: "Эй, по-моему, было бы здорово, если бы игрок мог занять тело одного из врагов и использовать его в борьбе с другими". После этого идея разрастается как снежный ком.

.EXE: Bob — это всего лишь маленький, беззащитный ангелочек. Будет ли у него собственное оружие?

Simon Cox: Нет. Но, вселяясь в других, он сможет использовать оружие своих новых "транспортных средств". Он просто находит большого, симпатичного противника с внушительной "пушкой" и начинает третью мировую войну.

.EXE: Несмотря на масштабируемость игры, существуют ли минимальные и максимальные системные требования?

Simon Cox: Минимальные: Pentium 100, 16 Мбайт RAM. Максимальных же просто нет. Поставьте Voodoo 2, Pentium 300, 32 Мбайт RAM — все это



пойдет только на пользу!

.EXE: Каков мир Messiah? Будет ли действие происходить на улице или все ограничится замкнутыми пространствами?

Simon Cox: Верно второе. События развиваются в двух городах, на космической станции и на Луне.

.EXE: Как работает "possession"? Расскажите немного о самой игре.

Simon Cox: Как я уже говорил, сюжет требует от вас вселения в других персонажей. Например, чтобы пройти мимо охранников на одном из уровней, вы должны водвориться в полицейского. Кого-либо другого они просто не пропустят. В процессе игры вы используете тела как игрушки, бросая их, когда они становятся не нужны.

.EXE: Будет ли в игре multiplayer?

Simon Cox: Нет. Это родило бы множество проблем.

.EXE: Ваша игра уже вызвала отрицательную реакцию со стороны духовенства. Что вы думаете по поводу этой



проблемы — использования христианского символа в компьютерной игре?

Simon Cox: Наш Messiah означает "освободитель угнетенных" и не имеет никакого отношения к христианству!

.EXE: Тем не менее я слышал, что некоторые церкви уже высказали свое отрицательное отношение к Messiah. Это так?

Simon Cox: Да, но они не видели игры и не читали сценарий. И вообще, пусть сначала заглянут в словарь.

.EXE: Как насчет средств разработки? Будут ли они доступны всем желающим?

Simon Cox: Нет. Мы потратили на них слишком много времени и сил. Желающие смогут приобрести лицензию.

.EXE: Спасибо за интервью, Саймон! Удачи вам.

Интервью вел **Роман Косенко**.



Красота спасет

Х.Мотолог (Франкфурт)

Forsaken

Никто не брезгует хорошей графикой. Это во-первых. Многие любили Descent. Это во-вторых. Лозунг "летать и стрелять" до сих пор пользуется непреходящей народной любовью. И чуткая Acclaim знает об этом!

А раз знает, то непременно довела это знание (в виде строгого приказа с неизбежными денежными штрафами за невыполнение) до подведомственных программистов и художников. А раз те теперь тоже знают (попробуй не знай, когда в жаловании могут обидеть), то ничего другого и не остается: сиди себе перед "Силиконом" и клепай изумительную графику, натягивай ее на большие космические корабли и летай в свое и геймерское удовольствие. Не жизнь, а сказка! Прям как у нас в стране Немецции...

Так о чем бишь речь? Разве вы еще не знаете? Об отменной игре Forsaken, недавно появившейся в виде симпатичной демо-версии и удовлетворяющей все вышеперечисленные чаяния потребителей рядового и офицерского состава. Выше крыши удовлетворяющей. Владельцы 3Dfx, как это нынче принято, получили самый вкусный кусочек пирога. Но это еще не все! В комплект демо-версии входит даже вариант под... Voodoo 2. Просто так. Легко. Чтобы у всех началось вредное для психического здоровья сухое слюноотделение. Ох и шутники же работают в Probe Entertainment...

Кого волнуют противоречивые чувства злых людей, которые вызывают некие программистские хитрости, направленные на увеличение быстродействия этой игры? Главное, что *быстродействие есть*. И оно сочетается с ослепляющим танцем цвета и света. Импрессионисты поставили бы Forsaken'у твердое "отлично". Какая палитра! Какие эффекты! Какой полет! Стахановцы G-Police и Turok от стыда и уважения встали по стойке "смирно", да так и замерли, вперив изумленные глаза в мой новенький 23-дюймовый монитор. Отдыхайте, ребята, говорю я им ласково, отдыхайте спокойно и заслуженно. На смену старой крестьянской лошадке грядет...

Что такое 3D-мир и что такое 3D engine

...Бармен, еще кружечку!.. Нет, все-таки хорошее в земле Гессен пиво. Не баварское, но все же. И уж во всяком случае лучше нашего "Клинского". А вот игра, о которой я сейчас пытаюсь вспоминать, сидя в уютном университетском баре и наговаривая этот текст на диктофон, все-таки не во всем эталон. Так, разработчики Forsaken'а явно пошли на некий компромисс (как вам спится, ребята?), в результате чего трехмерность у них получилась в стиле первого Descent. Если, простите, не кривее. То есть: мир Forsaken описывается как стопроцентно трехмерный, таковым и является: здесь абсолютно трехмерные модели; летательные аппараты наделены 5 (или 7) степенями свободы (все зависит от того, как их считать); применен самый быстрый алгоритм визуализации — тот самый, при котором плоскости имеют гнусную привычку складываться в единую картину с нарушением законов перспективы, а вращаться и двигаться — независимо от реальности (только не напоминайте мне об углах — углах между этими плоскостями! не верю!).

Но. Внимание, вот это куда важнее: Обо всем вышесказанном можно тут же забыть. Ибо, поскольку они, плоскости, в отличие от других игр, применявших тот же алгоритм, идеально стыкуются между собой, а рендеринг не содержит ошибок, — сие почти не заметно. Что значит "почти не заметно"? А то, что плеваться будут исключительно те, кто в данный момент грызет тяжкую науку по имени "начертательная геометрия". Остальным, как и мне, все это глубоко по барабану. Что бы я ни бубнил вам под вкусное гессенское пиво, корневая правда состоит в том, что Forsaken — это 3D action, где с количеством кадров в секунду все в полном порядке. Не это ли греет наши души более всего, а, братия?


1. Если 3D — то уж с самого начала. Это настройки. Но главное — там, в глубине комнаты...



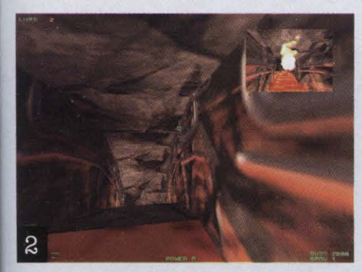
Что такое хорошо, или Что было сказано крошке сыну

Да, сынок, Forsaken — это на ять, то есть оттяг, то есть хорошо. То, что на моей родине называется "Так надо, Коля!". Весной издатель игры компания Acclaim обещает скормить нам это гениальное произведение целиком и полностью, и сможет ли ему составить конкуренцию Descent 3 — большой вопрос. Конечно, граждане, лишенные джойстиков, пострадают, но это их сугубо личные проблемы.

Лучше по порядку: параграф 1 "Как надо делать игры". Что есть Forsaken? Это есть тупая и сладчайшая аркада во всей ее красе и убогости. Во-первых, присутствует нечленораздельное понятие "жизнь", которую можно успешно потерять, но вернуться к чекпойнту (а значит, есть и чек-пойнты) и добить всех своих врагов. Соответственно, нет сэйвов в процессе игры. Дабы и впредь.

Но есть враги. Я зарекся говорить об AI, как о светочи мудрости и разума, но разве это кому-нибудь нужно? Не мудрое ОНО, а незаметное. То есть скромное и хорошо воспитанное. Зато про местных врагов можно сказать, что они "вызывают любопытство". Это подразумевает недурные модели, изящную стрельбу и красивость процесса в целом. Это правда.

Но и мы тоже не лыком щи вязали... Кто это "мы"? На сей раз — простой





боевой байк. Надеюсь, ответ не нарушил ваше мироощущение? Ага, нарушил. Какой-такой-много-разных-слов байк в невесомости? Такой-много-разных-слов байк. В невесомости. В трех Дэ. И с задним ходом, что характерно. И со способностью вращаться вокруг собственной оси... Логики и физики во всем этом не так много, но зато как интересно.

Так вот, выбор байков присутствует. То есть даже в "деме" больше трех, а уж в релизе их будет... Хотя, с другой стороны, чай не зимулятор — мудреные характеристики аппаратов не очень-то и заметны. С третьей же стороны, это, как мне кажется, стоит списать на ошибку демонстрационной версии. Как и то, что по клавише "speed up" прибор бодро разгоняется до максимальной скорости (не такой уж и большой) с одного нажатия, но количество нажатий исправно фиксирует и требует, чтобы для останова (тоже мгновенного) клавишу "speed down" нажали ровно столько же раз. Это, мягко говоря, создает на ровном месте проблемы с управлением.

С четвертой стороны, все эти "безобразия", весь этот мгновенный разгон суть отсутствие в "деме" какой бы то ни было физики, а в игре, как нам обещают, минимальная все-таки будет. Хотя бы понятие "acceleration" обретет смысл...

Завершая содержательный разговор о чудо-байке, требуется упомянуть, что его можно оснастить бортовым компьютером (одним из двух), который в "деме" тоже старается ничем себя не проявить... И ему это удается.

Что в action главное?

Пустой вопрос. Отнимите у Брюса Виллиса пистолет или выражение лица (эквивалентные понятия) — и количество заинтересованных в нем домохозяек сократится вдвое. В Probe рисковать не стали. Напротив, они утрамбовали в игру огромное количество оружия. И осуждать этот благородный поступок я не берусь.

Рассудите меня сами. Люди делали Красивую игру. А это не только цветное динамическое освещение, трассы, остающиеся за ракетами, и максимальное количество спецэффектов на каждый выстрел лазера, пульсара или другого девайса, предназначенного для уничтожения и порожденного высоколобой научно-фантастической мыслью. Но ведь и это тоже!

И все же собака, здравый смысл, подсказывает, что палку они немного перегнули. Но когда это здравый смысл выдерживал конкуренцию с высоким эстетическим чувством? Хороший пример перегнутой палки: некий враг стреляет в вас чем-то, описываемым выражением "сгусток светящегося тумана". В смысле — чем-то бесформенным и прозрачным. Каково же должно быть удивление нормального человека, когда он понимает, что это "что-то" есть ракета. Ибо, попадая, оно взрывается, а в полете может быть подбито. Завалить с одного выстрела сгусток тумана, это же круто, а, пацаны? Кстати, нормальные "твердотельные" ракеты таким образом не уничтожаются...

Вот я и говорю, кому они нужны, эти хваленые немецкие логика и правильность...

Поскольку почти из каждого подбитого гада что-нибудь вываливается, на первых порах игра сводится к коллекционированию бонусов с последующим любованием новыми визуальными эффектами. Учтите, что в аркадах наличествуют и усилители для основного оружия, с вытекающими отсюда еще более свежими эффектами...

Красота спасет!

Мы здесь, в Германии, уже привыкли к аппаратно-акселерированной графике. Пять лет назад на таких эффектах делали голливудские блокбастеры. Год назад никто о такой графике в играх и не мечтал. А теперь — поди ж ты — вроде сжились. Но все равно — впечатление непередаваемое.

Сильное впечатление. Казалось бы, просто собрали все популярные аппаратные эффекты в одну кучу. Ан нет — не "просто". В каждом кадре — потрясающей красоты живописное sci-fi-полотно. А таких кадров в каждую секунду — шестьдесят штук, то есть три тысячи шестьсот штук в минуту, что составляет около двухсот тысяч потрясающих картинок в час. Такое вот слайд-шоу. Умру, а досмотрю до конца.



...Бармен, еще одну. И себе — за мой счет...



Хотите объяснений? Можно. Успех картинки определяется: умелой игрой с прозрачностью и освещением, талантливым подбором цветов, приличными текстурами. Новизна (в сравнении с другими играми) определяется разве что очень интересными "рисунками" выстрела, все остальное — сугубая аккуратность. Но ведь сидим же, рот раскрыв.

Разумеется, играть в игру с плохим (например не поддерживающим цветное освещение) 3D-ускорителем означает украсть у себя это зрелище. На которое билеты покупали...

Звук в игре есть...

Неплохой звук, даже создающий "эффект присутствия". И графику удачно дополняет. Словом, круг замыкается, и Forsaken становится Игрой. Дальше в дело вступают мелкие штрихи, например multiplayer. Демо-версия поддерживает это народное счастье в нехарактерном для нового года виде — без TCP/IP. То есть без опиума для народа в целом и Интернета в частности. Это тоже (успокаиваю потрясенных грустной новостью) персональный недостаток демо-версии. Видно, программеры упорно трудятся над проблемой оптимизации игры в Интернете и, быть может, достигнут успеха.

Успех картинки определяется: умелой игрой с прозрачностью и освещением, талантливым подбором цветов, приличными текстурами.

Тогда Forsaken станет "совсем хитом".

Спасибо за внимание. У меня все. До новых встреч.



2. Зеркало заднего вида — штука полезная и принципиальная. В данный момент показывает выхлоп нашего очень реактивного аппарата. Жду не дождусь, когда в полной версии будет позволено загнать педаль газа в пол, и...

3. Снимите шляпы. Кто-то умер. И только бонусы и обломки украшают место трагедии.

4. А теперь умерли мы. Это не глюки, это такие спецэффекты...

Этот упорный Макс

Х.Мотолог (Франкфурт)

Montezuma's Return

...Крик был слышен даже в тьмутараканском Урюпинске: "Монтесума возвращается!" "Что это за зверь такой?" — настороженно спрашивали неофиты. Законный вопрос. Оказывается, речь идет о продолжении сверхпопулярной аркады десятилетней давности. Ностальгия ныне в цене и моде. Создатели Montezuma's Return (Utopia Technologies) надеются повторить успех Montezuma Revenge и прославить себя еще на две пятилетки.

Совместить удаль жанра попрыгунчиков и 3D action от "первого лица" — идея маниакальная. То есть больная. Но поскольку и аудитория не слишком здоровая (что можно сказать о людях, готовых купить игру только за то, что ...дцать лет назад они были в восторге от ее троюродного дедушки), и игра уже почти готова, нас потчуют демоверсией.

Попробуем скушать.

Правда жизни

На меня ЭТО произвело довольно пугающее впечатление. Хотя, как мне сказали, даже в .EXE-редакции, оплоте нонконформизма и империи зла, у этого творения нашлись горячие адепты. То есть, грубо говоря, люди, силой заставившие меня согласиться с наличием в игре очевидных достоинств. И — под их нажимом — я признаю, что они есть.

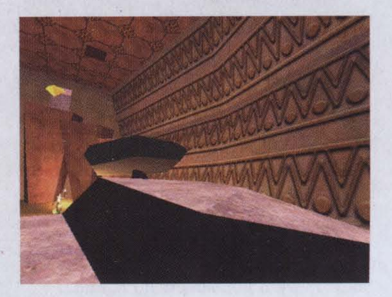
Во-первых, опровергнуто утверждение, что платформную аркаду нельзя перенести в First Person. То, что ее можно перенести в 3D, нам доказал Frogger, но чтобы "вид из глаз"...

Оказывается, и это можно! Конечно, традиционного FPS'а не получается, и судить это произведение с позиций DOOM-клонов нельзя принципиально (все, что можно "насудить" таким образом, — это сплошной пожизненный расстрел), но... Есть же люди, на дух не выносящие Игру-96 и Игру-97. Все, что мы можем для них сделать, — это рассказать об отдушине под названием Montezuma's Return. Об их отдушине.

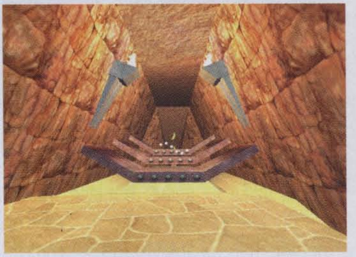
Холодные закуски

Классифицировать игру можно очень просто — надо лишь пробежать глазами сюжетную подводку. Итак, Империя ацтеков разрушена до основанья, дело это давнее, сокровищ было много. Часть из них император Монтесума (умер) надежно спрятал (давно). А молодой Макс (в порядке локализации назовем его Максим Максимычем) Монтесума (однофамилец), по профессии искатель приключений, поклонник Индианы Джонса и обладатель дурацкой шляпы, к этим сокровищам подобрался (в 1998 году) довольно близко. И принялся их упорно искать.

Естественно, ему противодействуют злые духи и другие несимпатичные зверушки из древнего ацтекского зоосада, но победа должна быть за нами! тайны древности будут раскрыты! и прочая, прочая... Такая вот второсортная лапша на уши.



Автоматически настораживает разговор о древностях и развалинах; затерянные сокровища напоминают о некоей прекрасной даме, незнакомке, которая могла бы стать достойной спутницей молодого Максим Максимыча; четко прорисовывается потенциальная аудитория... И хватит об этом.



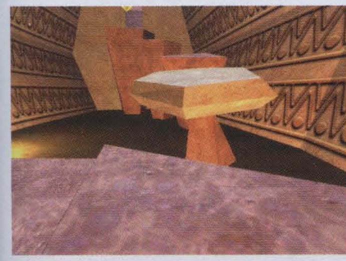
Горячие закуски

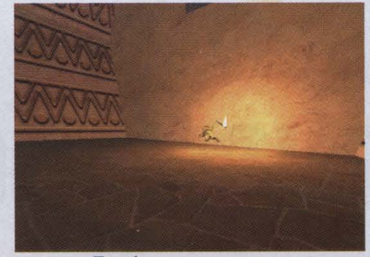
Каноны плоской аркады скрупулезно перенесены в 3D. Приз за смелость авторам обеспечен. Классическое требование "собирать всякое барахло в поисках очков" продолжает оставаться на первом месте. То есть вместо любимого кровопролития нам подсовывают шаросибирание. Резкий ход. Ребята — кремни. Или дубы.

Естественно, не забыта и идея номер два — координация движений. "Прыгай, скотина!" — вот вопль, живущий в крови парашютистов, девочек со скакалочками (маст дай!) и людей, тренирующих собак со спортивным уклоном. Перепрыгивай через проемы, побеждай движущиеся платформы, попробуй устоять (и правильно спрыгнуть!) на всякой неустойчивой ерунде. Только так закаляется аркадная сталь! Подобная идеология не слишком хорошо сочетается с необходимостью постоянно крутить башкой в попытке одновременно увидеть то, откуда прыгаешь, и то, куда прыгаешь, — но! С точки зрения сохранения стиля в бочках (а потом — после бутилирования — и в бутылках), попадание стопроцентное. И ответ на сакральный вопрос "Каково?" получен. Наконец-то.

Ответ этот — личное дело каждого. Прыжки в новой игре столь же важны, как и в первоисточнике, это бесспорно. Хотя не забыты и другие, важные

1. Самый главный скриншот: точка отсчета, сравнивать надо именно с этим.





для первоисточника моменты. Например, упражнение на канате, так называемое подтягивание, согласно физкультурной терминологии. Между прочим, несмотря на несложность реализации, эта шутка не встречалась ранее в FP(S) или action-adventure-играх. Как выясняется, зря. Забавно.

Тут всплывает нормальная для такого положения вещей деталь. Вы должны бояться высоты. За нелюбовь к прыжкам игрока надо карать. Падать очень больно. Грубые пятиугольные искры из глаз — лишь малая часть этого возмездия. За пустяковое, по меркам привычных нам игр, падение могут снять и "половину здоровья". Закон жанра — не промахивайся, не падай.

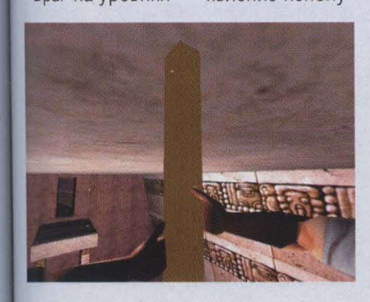
А вот в области всяких пустяков, вроде карабканья по канату, неустойчивых многотонных каменюк, подвесных дорожек, совершающих диковатые колебания, и прочая, прочая, Utopia Technologies преуспела.

Первое блюдо (ноги Максимки)

Игра начинается с падения в пропасть, сопровождающегося демонстрацией ног главного героя. Вид у них откровенно... глупый (правильное слово). Не могу объяснить, отчего у ног такой глупый вид, но это именно так. Демонстрировать эти безмозглые конечности вам будут очень часто (при всех прыжках вниз, случайных поворотах головы, ударах ногой), и очень быстро вы начнете от них икать. Я-то их точно видеть уже не могу.

Как, впрочем, и руки. В игре предусмотрены только два способа усмирять недовольных: пинок ногой и удар рукой. Оба допускают прицеливание мышью. В обоих случаях от частых ударов накапливается усталость, и по этому поводу демонстрируется полоска, текущее утомление характеризующая.

Враг на уровнях — явление непопулярное. Пробежкам, решению примитивных головоломок, запрыгиваниям и выжиданию момента, когда можно пробежать мимо опасного предмета, уделено гораздо больше внимания, чем драке. Десятый закон платформной аркады.



Верен и другой закон: количество шляп равно количеству жизней, после смерти уровень надо проходить заново, враги не воскуряются.

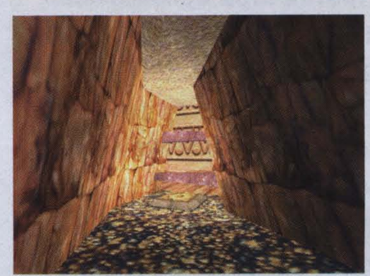
Второе блюдо (Максимкины ноги крупным планом)

Дались мне эти ноги...

Графика в игре кажется странной, но странность эта легко объяснима. Борьба за количество кадров в секунду была проведена без шума и пыли, и Utopia может числить за собой успешный блицкриг на этом нелегком фронте. Мир смотрится пустынным и скучноватым. Ради детализации немногочисленного населения уровней (животных похвалю ниже) были принесены в жертву интерьеры. Мы получили огромные, почти пустые залы. Кажется, что в гноме, бегающем по комнате, больше плоскостей, чем во всей комнате. Что сложность факела, который он держит, существенно превосходит сложность любого предмета обстановки. Текстуры ненавязчивы, и успешно эту пустоту подчеркивают. Нет, это не ровная одноцветная закраска, но что-то четырехпиксельное, легко умещающееся в сколь угодно малом объеме памяти.

Может, я это говорю со зла, но... Развалины смотрятся, как после "евроремонта". В этом что-то не так.





Напротив, детализация и анимация монстров радуют. Краски яркие, птицы похожи на птиц, а крысы — на крыс. Страшные гномы вызывают какое-то неясное чувство. Их факелы — единственный источник динамического света, и с появлением этих недобрых созданий нельзя не быть на седьмом небе.

Прерванный обед

Несмотря на внешнюю схожесть, ставить Montezuma's Return в один ряд с любым из FPS невозможно. Это совершенно другая игра по логике действа. Это интересный эксперимент над типичнейшей аркадой (кстати, полная версия Montezuma Revenge войдет в комплект игры).

Каноны плоской аркады скрупулезно перенесены в 3D. Вместо любимого кровопролития нам подсовывают шарособирание.

У игры другой, не каждому понятный стиль. Другой образ жизни. Она детская, с вытекающей отсюда невнятностью насилия. Хуже того, она не просто детская. По утверждению создателей, она семейная, что уж совсем страшно!

Короче, мой голос за выпотрошенную курицу. Выйдет полная — будем давить.





2. Другой главный скриншот: руки и ноги Макса Монтесумы. Полный комплект.

3. Красивая фишка — лента совершает идеальные колебания. Главное — не упасть...

День и ночь

Х.Мотолог

Ultim@te Race Pro

Ultim@te Race Pro — уже третья игра одноименной серии. Но первые две части этой шикарной аркадной гонки поставлялись исключительно в комплекте с 3D-ускорителями PoverVR от Videologic и, понятно, были недоступны широким народным. Однако фирма Kalisto (которую мы в прошлом номере позорно обозвали Kalipso — прости читатель и фирма!), корпящая над этим проектом, лишь недавно догадалась, что игра слишком хороша, чтобы загубить ее, заведомо ограничивая аудиторию. Что они сделали? Просто добавили поддержку всех остальных ускорителей в новую игру. Виват!

Главный недостаток демо-версии — в том, что у нее отрезано почти все. В нее не включено ни одного звука! Всего две машины, единственная, самая примитивная, трасса, запрещено воспроизведение записей гонок (в качестве издевательства возможность их записи существует), отключен Time Trial, отрублены любые настройки... Короче говоря, авторы постарались сделать все, чтобы мы так и не смогли попробовать демо-версию на зуб. Но мы смогли, а то, что осталось после обрезания, все равно впечатляет.





Просто гонки

Аркадные гонки — штука трогательно простая. Для приличия машину, конечно, должно заносить, бросать, управление должно быть чуть сложнее, чем, скажем, в классической платформной аркаде, — но в меру. Ровно настолько, чтобы поклонники симуляторов плевались ядовитой слюной, а "средний игрок" быстро освоился и вошел во вкус. В Ultim@te Race Pro все эти "меры" и неписаные законы очень точно соблюдены. Попадание почти в десятку, игра оказывается неутомительной и и примитивной одновременно. Чем, естественно, всех радует. Меня в том числе.

Все довольно условно. Абсолютно абстрактные автомобили разгоняются до 100 км/ч секунд за шесть. Но впечатление такое, будто они это делают мгновенно. Разница между грунтом и асфальтом чувствуется, но при этом, двигаясь по обочине, можно кого-нибудь обогнать. В общем, весело. Совершенно не напрягает, но кататься интересно.

Полеты, катание на крыше — пострадать, разбиться или сломаться невозможно. Веселитесь коровы, жизнь коротка.

Наступление ночи

Конспираторы, разработчики скрыли от нас дождь и все прочие "дефекты" погоды. Хотя, если судить по пыли, поднимаемой колесами, они и в этом собаку съели. Впрочем, авторам хватило совести показать нам, то как в Ultim@te Race Pro происходит смена дня и ночи. Подлая ночь наступает... на четвертом кругу, и окружающее пространство темнеет с невообразимой скоростью, но нас же интересует не логика! Нас интересует красота.



А это что-то. Розовый закат, очень плавное изменение освещения, включение фар. Сразу видно, что используемая технология весьма совершенна. Фары вспыхивают на всех авто одновременно, и приближение догоняющей машины хорошо видно по свету от нее. Грамотно, ничего не скажешь.

30+ fps

Ситуация такая — на дохленьком Pentium 200 при наличии 3Dfx Voodoo и 48 Мбайт памяти со всеми включенными эффектами и максимальной детализацией игра дает чуть больше 30 кадров в секунду. Небольшим уменьшением детализации этот результат можно легко удвоить. То есть скорость работы вполне пристойная.

А качество! Сложнейшие модели машин, причем небо отражается на стеклах. Хорошие бэкграунды (абсолютно трехмерные). Все объекты освещаются в зависимости от положения солнца в игре — при этом во время заката розовеют в полном соответствии с реальностью!

Собственно, с успехом употреблены почти все эффекты, которым раньше



находилось место в гоночных играх. Пыль из-под колес, искры от столкновений, тормозной след на асфальте — все это достойно самых высоких похвал. Техника не подкачала.

А там, где engine хорош, всегда возникает резонный вопрос: а что с ним сотворили художники? Не испортили ли они игру? Не испортили. Сработали, елы-палы, на совесть.

Красиво. Очень красиво.

Умело подобранная палитра, грамотно сконструированные модели, прекрасные текстуры. Когда небо похоже на настоящее, а дымка тумана на горизонте выглядит именно так, как она выглядит на самом деле, а не является способом сократить глубину сцены, — это здорово. Кстати, эта дымка видна только в демо-роликах и реплеях — на трассе нет достаточно прямых участков, чтобы она возникала. А вот когда камера отправляется в свободный полет — можно заметить уже все: и красоты замка у дороги, и деревья, и изумительно романтичный горизонт...

Приближение

Игра выйдет в течение ближайшей пары месяцев. Едва ли звук будет хуже графики, и едва ли у игры есть конкуренты в своем жанре. Разве что Redline Racing — но там мотоциклы. Кстати, и недостатки у этих игр очень похожи — отсутствие нормально прорисованной кабины, например. Отсутствие руля в автосимуляторе, конечно, — горе, но мы его мужественно переживем. Заменой станет камера, показывающая вид на дорогу. Но — камера. Есть даже блики, возникающие на оптике объектива.

Игра будет поддерживать модные джойстики с обратной связью, рули, педали, сетевые развлечения по TCP/IP, IPX, прямому соединению и модему.

И всем будет хорошо. Хочется в это верить.

1. Вот такое в игре голубое небо.
2. Почему этот эффект пользуется такой популярностью?
3. Групповой занос? Красивые, однако, картинки получаются в Replay'е.

Зеленое, наивное, доброе

Frogger 3D

Х.Мотолог

Frogger 3D — тот же Galapagos. Или, если вы очень настаиваете, то Galapagos наоборот. Может быть, чуть-чуть ярче, но стиль, задача и технология — те же самые. Опять же никакого насилия. Строго детская, в сущности, игра (хотя все мы — дети). Скажу больше: мелкие, добрые и не всегда еще четко выговаривающие буквы родного алфавита достигнут в ней куда больших успехов, нежели злые и черствые. То есть мы, взрослые люди, пишущие и читающие. Уверен.



Сколько же этой игре лет? Мой поклонник Вершинин помнит, как он играл в нее на XT. Но наверняка до этого было еще что-то восьмибитное... Konami потребовалось более десятилетия, чтобы потратить заработанные на Frogger'е денежки. И они создали Frogger 3D. Все гениальное просто.

А еще настроение...

Любимый народом лягушонок стал трехмерным. Абсолютно. Мир вокруг него тоже перестал быть плоским. Как всегда в таких случаях, вокруг всего этого заерзала камера, демонстрируя красивые виды и мешая сосредоточиться.

Но лягушка так и осталась примитивным существом, ценным лишь для скальпеля студентов-медиков младших курсов! Все управление — семь клавиш, большинство из которых применяется очень редко. Но — полет вашей и авторской фантазии, муки творчества в формировании тактики и стратегии прохождения головоломок, отменные классически чистые аркадные элементы...

А еще настроение. "Грудничковый" Frogger способен настроить на миролюбивый и добродушный лад любого человека. Может быть, даже и нечеловека. Важна философская подоплека. Нет агрессии. Нет средств уничтожения. Миссия благородна — найти своих, таких же. Для этого, впрочем, надо слегка рисковать жизнью. Но без противостояния, столкновения широких народных масс и штурма Летнего. Есть лишь милые, вполне естественные природные трудности. Движение любезного противника подчинено самым примитивным и ласковым законам. Пауки ползают строго по кругу, никогда не меняя направления и скорости. Платформы, бревна и прочая основа для прыжков — перемещаются с постоянной скоростью, следуя своему железному расписанию, и эта их пунктуальность вызывает зависть. Пчелы, конечно, меняют курс в процессе преследования, но это исключение лишь подтверждает правило. Даже старые добрые автомобили с "ретро"-уровня кажутся явлениями природы. Мир игры — это покой, умиротворение и постоянство, навевающие мысль о тысячелетиях.

Простые законы да гениальные уровни — вот все, что нам нужно. Уровни сгруппированы по три, и каждая тройка отличается тематикой. А таких троек более дюжины! Причем всякая "серия" совершенно не похожа на другую.

"Реализмы"

Что может быть приятнее, чем азбучная игра, реализованная на самом высоком техническом уровне! Бесспорно, графика, ориентированная на 3D-ускорители, — это не все. Она хороша, на многих уровнях встречается динамическое освещение, что для такой игры — удивительное и нелогичное явление. Везде, где это только было возможно, создатели воткнули прозрачную воду с отражающимся в ней небом. Очень красиво, ничего не поделаешь, в умилении развожу руками.

Полная трехмерность (аркада пятнадцатилетней давности была абсолютно плоской) изменила строение уровней. Теперь надо запрыгивать на ступеньку и учитывать тот простой факт, что с наклонных плоскостей можно ненароком соскользнуть. Венцом программистских измышлений стал уровень, где весьма достоверно моделируется скольжение по льду. То есть тормоза не работают, повернуть сложно, но разгоняешься с горки очень быстро. Натуральность изображения кошмаров зимней езды привела к тому, что вся автолюбительская часть редакции свихнулась на зимней резине.

Дизайн лаконичен — художники даже не постеснялись в нескольких случаях использовать нетекстурированные плоскости, — но совершенен. В результате чего игра на ровном месте получает титул "очень красивая". И только потом, присматриваясь, замечаешь какой-нибудь туман (все же авторы постарались освоить максимальное число эффектов).

Что делать?

Вопрос, конечно, принципиальный. Было бы вполне логично, если б игра продавалась в комплекте с игрой Galapagos (если помните, была такая игрушка про самообучающегося как бы паучка). Как только торжество искусственной жизни нас доканает — сохраняем игру и переключаемся на менее заумное занятие. Паук и лягушка — близнецы-братья, и ничего с этим не поделаешь. "Вот и слава!" — говорил в таких случаях Шалтай-Болтай...





1. Память о первой части игры — переход оживленной проезжей части.

Frogger 3D	
Разработчик	**Hasbro Interactive**
Издатель	**Konami/Hasbro**

Резюме

Фантастически успешная переделка классической игры. Может быть, именно 3D позволило игрушке в какой-то момент обойти Q2 по продажам в Америке?

Системные требования	
ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Рекомендуется Direct3D-совместимый видеоускоритель

Рейтинги	
Графика	**85%**
Звук	**82%**
Сюжет	**67%**

Интересность

81%

Больше джедаев!

Александр Вершинин

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Сначала был наемник по имени Kyle Katarn. Пройдя курсы повышения квалификации, он получил должность джедая. Немного погодя, Kyle подобрал себе ученицу. Что дальше? С выходом JK: Mysteries of the Sith серия Dark Forces все больше напоминает фарс, называемый Batman. Сначала летучий мышь нашел себе бэт-мальчика, а в следующей серии и бэт-девочку. Похоже, что джедаи умеют плодиться не хуже бэтменов.



Джедай-девочку зовут... Нет, не Лара Крофт! Одним словом, франкфуртскому Мотологу, с которым я, несмотря на запреты главреда, поддерживаю устойчивую e-mail- & ICQ-связь, игра не понравилась: видимо, фигура у девицы не та. Хотя, постойте. Мара — Лара, Джейд — Крофт. Кажется, рифмуется. И чем девица не угодила моему псевдониму? Наверное, неэротично плавает и не умеет принимать позиции 1-5, поднимаясь по лестнице...

Стоит джедаю уединиться со своей молодой ученицей, как начинают происходить самые невероятные вещи.

Не спится?

Темные силы не дремлют. Пора бы уже привыкнуть, что стоит джедаю уединиться со своей молодой ученицей, как начинают происходить самые невероятные вещи. Нет, совсем не то, что вы подумали. Откуда-то берутся толпы имперских солдат, испытывающих на вашей базе новые безумные изобретения. Чего стоят хотя бы космические штурмовики в виде астероидов. Уничтожив нападающих, Katarn отбывает на осмотр достопримечательности одной отдаленной планеты. Если точнее, древнего храма. Нетрудно догадаться, что бывалый воин, законченный джедай (и так далее) попадает в ловушку, а на выручку ему бросается его молодая помощница. Вот, пожалуй, и все. Сюжетная линия не претендует на гениальность, но кто вообще ожидал сюжета от add-on pack'a?

Действительно бонус

Mysteries of the Sith — первый официальный "пакет" добавочных миссий для Jedi Knight. Несмотря на то что продукт создавался в LucasArts, его делала другая команда, не работавшая напрямую с JK. В результате MotS несколько отличается от своего родителя.

Во-первых, был несколько доработан "движок" Jedi Knight. Главное, что обращает на себя внимание, — это colored lighting. Прежде очень скупая на палитру игра (в прямом смысле этого слова), нынче буквально расцвела. К счастью, авторы не повторили эксперимента id Software, зацикленной то на сером, то на желтом тоне, благодаря чему "Мистерии" гораздо более приятны визуально. Впрочем, изменения в engine' на этом не заканчиваются. Многие монстры теперь могут похвастать несколько большим количеством полигонов — и несмотря на то что Mara Jade по-прежнему выглядит не слишком женственно, Kyle Katarn получился превосходно. Мужественная физиономия, седина на висках, удачный прикид и лазерный меч — что еще нужно джедаю?



Маленькие шалости

Mysteries of the Sith построены немножко по-другому. "Совсем чуть-чуть" не так, как Jedi Knight. Но даже такие мизерные отличия в сумме дают практически новую, непохожую на прообраз игру. Можно даже сравнить MotS со знаменитыми Q add-on'ами — игра достойна подобной почести.

Сменились дизайнеры, и немедленно изменился стиль игры. Помимо зубодробительного экшена, неприятности доставляют сами этапы. Каждый из них сконструирован предельно каверзно и гарантированно продержит игрока хотя бы несколько часов. Начнем с того, что уровни MotS гораздо более интерактивны. Стены ломаются, и сквозь образовавшиеся дыры на вас бросается имперский десант. Подкрепления постоянно прибывают — вражеских солдат сбрасывают прямо с транспортов, пролетающих над зоной боевых действий. С помощью дистанционно управляемых скутеров можно пробивать дыры в воротах и проникать внутрь столь охраняемой территории. Еще один пример: на протяжении целых двух миссий вам придется преследовать одного пирата, ценный источник информации. Каждый раз, когда вы находите его в очередном баре или на взлетной площадке, камера на несколько секунд перехватывает управление, показывая действия объекта наблюдения. Его охрана в баре не просто стоит, ожидая, пока вы пересечете невидимую черту. Парни плотно толпятся, поднимая бокалы и производят большой шум. Словом, пьеса поставлена опытным режиссером.

С другой стороны, ваш герой также любит вставить словечко-другое. Причем необязательно по делу. Да, когда определенная часть задания выполне-



1. Как такого завалить, когда кроме меча — ничего?!





на, главный персонаж делает донесение или получает новую информацию. Прекрасный способ подмешать толику сюжета в грубый action. А еще Мара очень любит беседовать с населением. Забираясь за стойку бара и извлекая оттуда аптечку, Мара просит записать стоимость похищенного на имя некоего Hutt'a. NPC, то есть монстры, то есть враги, также хорошо знают свои роли. Пробегая мимо мирных жителей можно услышать удивленные фразы: "Она действительно джедай?".

Статистика

MotS содержит не только кампанию из 14 миссий, но и несколько десятков совершенно новых multiplayer-карт. Некоторые из них сделаны специально для любителей Star Wars. Комнаты хорошо узнаваемы: зал, где Skywalker боролся с Императором, этап в Небесном Городе, где юный джедай потерял свою ручку. Надо сказать, что большинство многопользовательских этапов невелики, что значительно облегчает ведение сетевых баталий.

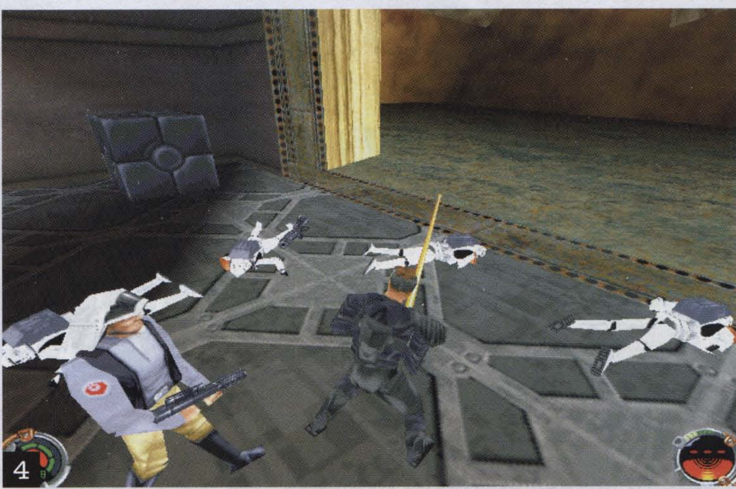
Очередное новшество MotS — введение "типажей" для multiplayer-персонажей. Среди них Jedi, Soldier, Scout и даже Vader. Вполне очевидно, что уже сейчас Интернет до отказа забит не столько Люками Скайуокерами, сколько их папашами в прикольных черных шлемах и модных плащах. Если же вы выбрали "солдата", то забудьте про лазерный меч. Эта игрушка не для средних умов.

В игре появилось несколько новых образцов оружия. Всеми любимый "пистолет Хана Соло" хорош только своим звучанием. Авторы действительно постарались, и виртуальный образец оружия имеет красивый, уникальный тон. Замораживающее врагов оружие — игрушка забавная, но довольно бесполезная. Единственная абсолютно гениальная вещь, которая способна навсегда изменить Jedi Knight, — инфракрасный оптический прицел на обычную лазерную автоматическую винтовку, "трешку". Превращаясь в снайперскую винтовку, она бьет далеко, без промаха и, как это ни удивительно, гораздо мощнее. Используя винтовку, полезно включать Force Seeing, обеспечивающий "дневную" видимость в любом месте и облегчающий идентификацию целей. Один раз попробовав это оружие в деле, уже не променяешь его ни на что другое. К сожалению, вы не сможете таскать с собой турель со счетверенным тяжелым лазерным пулеметом. Такая игрушка может легко разнести Tie fighter, что, кстати, вам и придется сделать.

СИЛовые упражнения

Не исключено, что вам еще больше понравится использовать лазерный меч. Благодаря новым "джедай-трюкам", меч станет очень эффективным оружием, когда у вас закончатся патроны. Все просто: MotS разрешает Saber Throw, то есть бросок меча! Прием безмерно эффективный и красивый. Главное — не потерять где-нибудь лазерный меч. А сделать это легко, если вы не дождетесь, пока он вернется в руку после броска. К своему удовлетворению, вы обнаружите еще четыре новых силовых приема. Force Push отталкивает подальше от вас намеченную цель, Force Projection создает голограмму, на которую зачастую клюют роботы неприятеля ("живые" охранники быстро просекают, в чем дело), Chain Lightning говорит сам за себя, а Far Sight поможет вам в прохождении лабиринтов.

Mysteries несколько изменила правила использования силовых приемов. Kyle и Mara, оба персонажа, доступные вам в MotS, твердо стоят на стороне добра. Согласно "старым" правилам, вы имели бы доступ лишь к части всех force-трюков. Что ошибочно и скучно. Поэтому авторы add-on'a отбросили предубеждения и разрешили героям выбирать любые приемы — вплоть до столь любимого удушения и молний из пальцев. Теперь можно без опаски бегать, держа наготове пальцы веером!





...беспрецедентный набор миссий, заставляющих вас бегать на время, совершать побег из тюрьмы, сражаться с голодным монстром...

Диагноз

Вскрытие показало, что пациент полностью здоров. К графике и дизайну уровней (особенно дизайну!) никаких претензий нет и быть не может. MotS имеет беспрецедентный набор миссий, заставляющих вас бегать на время, совершать побег из тюрьмы, сражаться с голодным монстром, норовящим вас проглотить целиком... Но хуже всего последние этапы, наполненные ожившими мертвецами и отказывающие вам в роскоши использования любого оружия, кроме меча и Силы. Это вызов, черт побери!

Jedi Knight: Mysteries of the Sith

Разработчик	**LucasArts**
Издатель	**LucasArts**

Резюме

Mysteries of the Sith — нечто намного большее, чем просто add-on. Бесподобный дизайн уровней, несколько доработанный engine и безумно полезные новые джедай-трюки. Право же, не стоит пропускать такую игру!

Системные требования

ОС	**Windows 95 или NT**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Рекомендуется Direct3D-совместимый видеоускоритель
- 53 Мбайт на HDD, DirectX 5
- Сетевые требования: Pentium 133, IPX- или TCP/IP-протоколы, 14400 Kbps модем

Рейтинги

Графика	**88%**
Звук	**81%**
Сюжет	**92%**

Интересность

88%



2. Она старая и костлявая. Вызовет несварение!

3. Чисто бандитский катер. Только не летает.

4. Это не он. Это я. Сам. Один.

Сочинение на заданную тему

Juggernaut

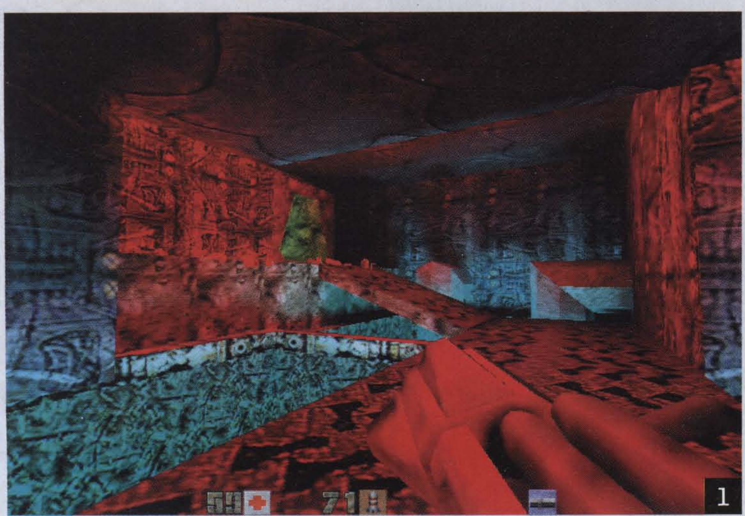
Х.Мотолог

С самого начала возникла путаница. Так, весьма распространено ошибочное мнение, что Juggernaut for Quake 2 — это официальный add-on. Ничего подобного. Правдой является лишь то — что это Первый коммерческий. Так, с прописной буквы и запишем. Ибо Head Games Publishing оправдают затраченные на игру денежки хотя бы поэтому.



И только поэтому. Прикиньте сами: когда вышел Quake 2 (а следовательно — был опубликован инструментарий)? Ага. А коробка с Q2-дополнением появилась уже в январе. Если бы продолжение ходило в "официальных", то все в этой истории было бы логичным. В данной же ситуации наличие новых монстров, оружия и собственно карт можно объяснить только тем, что люди не ели, не спали, а токмо работали, не покладая рук и не смыкая очей. Умелых рук, заметьте. И зорких очей. Или же тем, что ребятки воспользовались услугами какой-нибудь солнцевско-техасской группировки, совершившей элементарный "налет со взломом" на один из офисов в Далласе, этой Мекке 3D-шутеров. Последнее, разумеется, шутка, но, как пишут мои друзья с одного веб-сайта, слишком уж все подозрительно...

Juggernaut — это без малого два десятка новых уровней, почти десяток свежих монстров и три вида неизвестного прежде оружия.



1. И все же в этом дизайне что-то есть...

О чем речь

Juggernaut — это без малого два десятка новых уровней, почти десяток свежих монстров и три вида неизвестного прежде оружия. То есть весьма солидный mission pack. Невооруженным взглядом видно, усилия разработчики прикладывали. И, что самое удивительное, в это даже можно играть.

С другой стороны, уж больно чешутся руки поговорить по душам с людьми, которые это делали. Отброшу свойственную мне с рождения терпимость, охарактеризую их так: либо очень плодовитые любители, либо бездарные профессионалы. Будучи ярым сторонником презумпции невиновности, отдаю предпочтение первому предположению. Предпосылок к тому несколько. Во-первых, новые текстуры (ей-богу, не такие уж безнадежные) порой натянуты на далеко не пропащую архитектуру, страдающую тем не менее явными нарушениями вкуса и логики. Подобные нестыковки никогда не появляются в профессиональных продуктах, а здесь — пожалуйста: строения с несогласованными между собой текстурами — явление почти обыденное. Хотя, если разбираться без жлобства, это не столько недостаток продукта, сколько его загадка — в глаза бросается только особо чувственным игрокам. Например мне...

Другая незадача — монстры. Как во всяком уважающем себя MP, в JN есть свои собственные монстры, мирно пасущиеся рядом с родными гадами. Но в отличие от идиллий памятных всем 1-го и 2-го официальных паков для Q1, в данном случае наблюдается неприятное несоответствие между качеством исчадий от id и HGP.

Неофиты смотрятся откровенно провально. На время прекращаю числить себя в поборниках некоей презумпции и высказываю подозрение: дизайнеры HGP поступили предельно просто — взяли несколько монстров из оригинального Q2, слегка поиграли готовыми моделями (то есть исказили пропорции, что-то отрезали, что-то приставили), немного изменили их кинематику и, дабы сходство не бросалось в глаза, натянули на них принципиально новые скины. Последнее замечаешь сразу. Скины монстров в Juggernaut, бесспорно, оригинальны...



2. Это не самый большой зал с не самым большим скоплением монстров. Испугались? Зря. Перебить их не так сложно, как может показаться неподготовленному зрителю.

В принципе, в игре много очень сильных текстур. Попадаются даже очень красивые. Не совсем безнадежна и архитектура — некоторые находки достойны слова "интересно". Однако при всем том крайне оскорбляет "секционность" некоторых уровней. Нервируют повторяющиеся элементы. Иногда тиражируются целые комнаты, большие залы. Без презираемой зловредным ПэЖэ симметрии тоже не обошлось.

Мясо

Это такой стиль игры. Мечта уставшего после тяжелого дня человека. Когда на



тебя валит огромный поток монстров, а ты их — как тараканов, не меняя позы, не отпуская гашетки, забывая стрейфиться... Вот уже коридор забит трупами, а они лезут, а ты стреляешь... Подсчитано на китайском калькуляторе: среднее количество монстров на уровне — 130 "единиц". Игра проходится без применения тактических хитростей, надо только привыкнуть. На на сложности "medium" где-то в середине процесса обнаруживаешь массу лишних аптечек и патронов. Прием "забежал в комнату — выстрелил наугад — быстро убежал — уложил всех в коридоре" работает почти всегда. В крайнем случае можно найти надежное укрытие, из которого без проблем расчищается огромное помещение, населенное бешеным количеством монстров. Средние уровни отличаются жутким гигантизмом и тоннами мяса.

В принципе — это низкий стиль. Играть временами приятно, но делаешь это скорее по привычке.

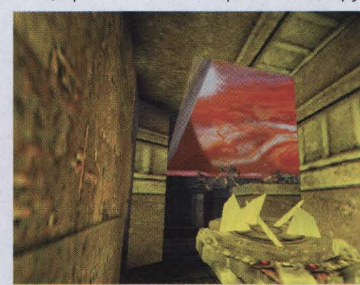
Хлеб

Задумаемся о правде жизни, штуке довольно суровой. В конце концов я играл в Juggernaut довольно долго, и считаю, что потратил это время не совсем зря. Процесс был весьма поучителен. Сразу и живо вспомнил первые коммерческие дополнения к Q: непревзойденный Scourge of Armagon, нежно любимый Shrak. С сожалением понял, что Head Games не Quantum Axcees, а поддержка id и Activision не пустой звук.

По сравнению с игрой-матерью в аддоне нет ни новых идей, ни каких бы то ни было демонстраций DLL-технологии. Единственное, в чем Juggernaut "более", нежели "менее", — это кислотность текстур и освещения.

Но — нет ни секретов, ни даже описания цели миссии. Уровни составляют тупую цепочку, без возможности вернуться назад. Новых артефактов тоже нет, а инвентарь Q2 (CD-диски, power cubes и прочая, и прочая) используется в качестве ключей. Найти их не просто, а очень просто. См. пункт "Мясо".

Но играть в это можно. А значит, подсуетившаяся Head Games Publishing вернет свои деньги сторицей. Так сказать, проскочит на интересе к шедевру.



Juggernaut

Разработчик	**Head Games Publishing**
Издатель	**Head Games Publishing**

Резюме

Первый коммерческий add-on к Quake 2, который (внимание: прогноз!) наиболее радикальная часть Q-общественности с негодованием отвергнет, а менее радикальные игроманы спокойно переварят. Впрочем, для продукта, сделанного в такие сроки, местами он даже хорош.

Системные требования

ОС	**Windows 95, NT 4.0**
Процессор	**Pentium 133**
Память	**24 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Требуется диск с оригинальным Quake 2
- Рекомендуется 3D-ускоритель с поддержкой OpenGL или наличием OGL-мини-порта для Q2

Рейтинги*

Графика	**75%**
Звук	**70%**
Сюжет	**68%**



Интересность

70%

* Даны в процентах от соответствующих рейтингов Q2.














В отсутствие врагов и смерти

Х.Мотолог

Z.A.R.

Для тех, кто не знает: в автобусах ЛиАЗ есть переключатель, отводящий тепло от двигателя либо в салон, либо в кабину водителя. Именно поэтому пассажирам холодно зимой и жарко летом.
Но это я так, для общей эрудиции. На самом деле речь идет об игре Z.A.R., последнем произведении Maddox Games. Игре довольно странной, но, как и все, что издает Auric Vision, небезынтересной.



ак известно, порочная мода на открытые пространства крепчает. Весь год поступали жалобы от страдающих клаустрофобией читателей. Z.A.R. — настоящий бальзам на их души, ведь в игре совершенно нет замкнутых пространств. И это вполне логично — согласно той же игровой легенде, по которой планеты Z.A.R. (аббревиатура — название некоей корпорации, играющей в сюжете ключевую роль) "населены" исключительно роботами. Вы, милый читатель (книжка требует называть вас "отшельником"), в первом приближении должны отсеять среди них боевых. Что значит "отсеять"? Ну... это когда навсегда...

Выживать здесь проще, чем побеждать. Все оружие, применяемое в игре, — практически точечного действия...



1. Пушка, небо, облака... Это Z.A.R.

И один в поле...

Интрига, намеки на которую можно найти в руководстве, а развитие которой понятно из брифингов, такова, что на любой из планет вы являетесь единственным Гуманистом. Поэтому благородные цели требуют применения традиционных приемов: уничтожения источников энергии, истребления средств связи, изничтожения... Словом, тотальный дестрой крайне рекомендуется. Благо, engine игры (имя собственное — HiRend) позволяет любой холм быстро и безболезненно превратить в глубокую ямищу.

Так уж сложилось, что жанр FPS, которому следует игра, допускает мягкие отклонения от единственности — скажем, поддержку третьих лиц. Z.A.R. не исключение. Как-то раз одинокого меня поддерживала с воздуха эскадрилья штурмовиков типа "Карлсон" (sic!), правда, потери этих летунов в итоге составили 100%, и думаю, что половину из "Карлсонов" уложил я. Уж больно мешали. Чему, спрашиваете, мешали? Захвату-и-охране складов, эскорту транспортов, прочим скучным вещам... Это цели миссии, терпите.

Если же говорить серьезно, то предыстория и брифинги отличаются простотой, связностью и всепобеждающей логичностью — а это между прочим достоинства. Местный Fi более или менее Sci, и мы вскоре четко осознаем, откуда на чужой планете оружие и почему нельзя немедленно стать собственником всего этого добра. Почитайте — обязательно проникнитесь. Кроме того, в инструкции приведено довольно подробное руководство по борьбе с глюками, которые могут помешать успешной игре. Тоже плюс.

...воин?

Всей душой не люблю всяческие бронекостюмы и скафандры (особенно передвигающиеся МЕДЛЕННО). Напротив, создатели игр их отчего-то обожают. В этом самом нам и сидеть. И, как уже отмечалось, сражаться с роботами, среди которых более сильно шокируют весьма тяжелые, на первый взгляд, двуногие создания, способные довольно высоко подпрыгивать. Словом, хочешь — не хочешь, дополнительно придется записываться в войска ПВО. Иначе летающая дрянь приложит все свои способности, чтобы испортить вам путешествие. И без того не слишком спокойное.

Правда, чересчур волноваться по этому поводу не стоит. Особенно на низких уровнях сложности, где враг практически не способен попасть в цель, если та все время движется, и движется по прямой. В условиях острой нехватки боеприпасов это называется "счастьем". Выполняйте первичные задания, не забывайте стрейфиться, никогда не останавливайтесь — и вы сохраните себя для следующих подвигов.

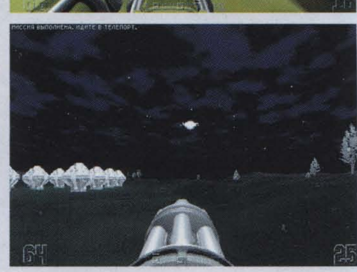
Имейте в виду: выживать здесь проще, чем побеждать. Все оружие, применяемое в игре, — практически точечного действия, и выстрелы с большого расстояния требуют предельно точного прицеливания. "Предельно" в данном случае означает именно ПРЕДЕЛЬНО (то есть очень), что для движущихся объектов весьма непросто. Расстояния же в Z.A.R. — нешуточные.

А вот уворачиваться от огневых выпадов врага гораздо проще. Так что можно спокойно заниматься своими прямыми обязанностями (выполнять цели миссии), а случайно оказавшись рядом с боевым роботом — ловко









подстрелить раззяву. Целенаправленная охота, а тем более отстрел через полкарты — пустая трата времени и патронов.

Пожалуй, самая большая неприятность игры основана на суровой правде сторилайна: пустынные планеты НА САМОМ ДЕЛЕ омерзительно пустынны. Ландшафт наличествует. Вода в озерах плещется. И — более ничего! Реализм пустыни на все сто. Радуешься каждой редкой елке. А елки так редки!

Наличествует добротная карта, но из-за отсутствия компаса по ней тяжеловато ориентироваться. Психология того, кто сидит в бронекостюме, способна сыграть злую шутку: бродишь меж холмов две минуты, а кажется, что минуло несколько часов...

Вид пустыни из скафандра

Игра сделана на engine'е, названном HiRend. Одна из его своеобычных черт заключается в том, что здесь нет прямых линий и плоскостей. Или почти нет. Так или иначе, но мир Z.A.R. далек от плоскости, можно даже сказать, "концептуально крив". Результат: игра не имеет ни малейшего представления ни о 3Dfx, ни о других 3D-ускорителях. Кстати, о DirectX она тоже ничего не знает. Потому что сделана под DOS. Хотя MMX поддерживается.

(Тут, впрочем, требуется заметить, что пока коробки с игрой печатались, программисты успели разработать еще один engine для игры — в марте выйдет 3Dfx-патч, поддерживающий прозрачную воду, полупрозрачную лаву, более хитрое освещение и несколько других аппаратных эффектов.)

Кстати, о слове "поддерживается". Maddox Games давно замечена в нескольно, на мой взгляд, странной тяге к не совсем актуальным техническим наворотам. В данном случае имеются в виду очки и шлемы SimulEyes VR, I-Glasses и VFX1. Эти знакомые, но, будем честны, стоящие в стороне от "магистральной линии игровой НТР" слова можно найти в списке видеорежимов игры. Возрадуйтесь, поклонники стереоигр: перечисленные устройства поддерживаются девелоперами не столь часто. (К слову, вы знаете, что Quake 2 тоже дружит со стереоочками?)

Но вернемся к нашим роботам. Реклама, сообщающая о дневных и ночных миссиях, пиротехнических эффектах и изменяемых ландшафтах, права, как никогда. Взорвав мину, мы действительно получаем аккуратную яму с закопченными краями, дым в игре густой и белый, а вода мокрая. И все бы ничего, если б не уже помянутая недобрым словом исключительно пустынная пустыня. Для человека, живущего в многомиллионном мегаполисе, это испытание. Изредка попадается некое подобие дороги или строение. Ключевое слово — "изредка". То есть даже не на каждом уровне. Но ведь это претензии уже не к engine'у, верно?

Не совсем случайно и недавнее упоминание Q. "Виной" тому сам Z.A.R.: выглядящая копией система меню; мелькающие "демки" — id-подобный стиль; любопытно и то, что в комплект поставки входит утилита "Z.A.R.-навигатор", являющаяся аналогом GameSpy 3D. Насчет последней замечу следующее: со своими задачами — мониторингом Z.A.R.-серверов в Интернете — она справляется безукоризненно. На момент написания этих строк она показывала, что все три существующих сервера безлюдны, словно пустыня Сахара в полуденный летний час. По всей вероятности, это печальное событие можно объяснить только тем, что игра едва-едва успела выйти, а ее создатели не позаботились о написании аналогов Reaper Bot'ов...



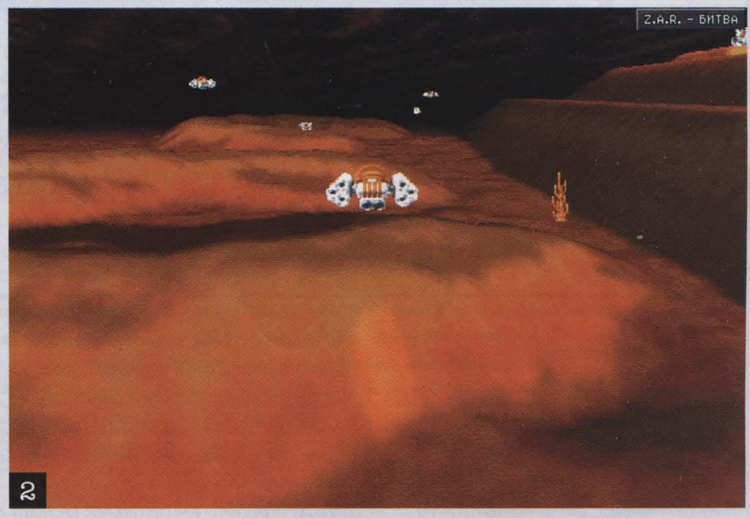
Самая большая неприятность игры основана на суровой правде сторилайна: пустынные планеты НА САМОМ ДЕЛЕ омерзительно пустынны.



Русский народный мультиплейер?

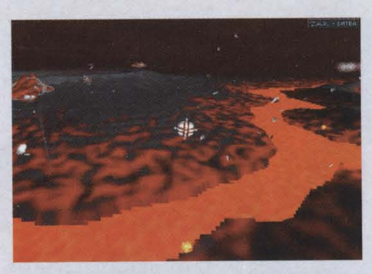
Чем сыт мультиплейер? В данном случае он будет сыт и IPX, и TCP/IP, и модемом. Причем соответствующие интерфейсы тщательно проработаны и все быстро и четко настраивается. Авторы проявили в этом вопросе редкую аккуратность, и, надо думать, желающих поиграть в компании не остановят никакие трудности. Кроме разве что... самой игры.

Потому что, повторюсь, перспектива deathmatch'a на абсолютно откры-



2. Такие они, летающие звери...









той местности (холмы — плохая замена лабиринтам, не так ли?), с картой, точнейшим образом указывающей расположение оружия и боеприпасов, лично меня не слишком соблазняет.

...музчастью заведовали профессиональные музыканты, в частности Иван Соколовский, человек довольно известный в рок-среде.

Оружие, конечно, сбалансировано, но эта сбалансированность состоит в том, что оно действует практически одинаково. Несмотря на то что ракета мощнее пушки, зона действия взрыва почти такая же незначительная. Огнемет оказывается оружием, метающим маленькие красные шарики. Прям пейнтбол какой-то получается, несолидно.

В итоге, играбельность найти можно. Она есть. Вот только сравнения с другими многопользовательскими развлечениями она не выдерживает. Особо умиляет система подсчета очков, в которой за гибель очко снимается, а за убийство прибавляется. Получающиеся цифры отчего-то не вызывают никакой гордости. Гордость, правда, можно вернуть, глядя на совершенно олимпийскую таблицу "кто кого", подробно детализирующую эти самые очки.

Едва ли поможет и разрекламированный "сетевой телефон", позволяющий переговариваться во время боя. Владельцы микрофонов могут перекрикиваться между собой по четырем частным вещательным каналам и двум общим. Стоит, впрочем, иметь в виду, что такие штучки обычно весьма бодро влияют на производительность процессора (да и память), а Z.A.R. и с полностью отключенным звуком "бегает" не слишком быстро. Не говорю уж о Hi Res. Хотя игра тестировалась на вполне работоспособном P200 MMX...

Очень понравилась...

...музыка. Великолепно. Что называется, все бы так! Она неплоха и сама по себе (записана треками, со всеми вытекающими) и очень хороша в контексте. То есть в процессе. Согласована с геймплеем, стилем...

Выяснилось, что музчастью заведовали профессиональные музыканты, в частности Иван Соколовский, человек довольно известный в рок-среде.

А вот звуковые эффекты, так называемая конкретная музыка, умилили не так сильно — довольно безлики и не слишком оригинальны. Увы.

Холмы и овраги

Нет, право же, чуднАя игра. Возможно, я просто однолюб и совершенно закосневшая в своих пристрастиях личность, но открытые пространства в 3D-стрелялках — пока скорее эксперимент, чем всепобеждающий геймплей. А проще сказать — ошибочный эксперимент. Динамика ощущается едва-едва. Хотя от беготни по холмам уже язык высовывается наружу. А значит, нет и морального удовлетворения. Изучение пустоты настраивает на философский лад, но отдачи не чувствуется. Из-за вселенской пустопорожности радуешься каждой летящей в лоб ракете. Хоть какое-то зрелище, и, надо отдать авторам должное, зрелище довольно симпатичное.

В общем, мне авторская новация, составляющая суть игры, кажется не очень удачной. Тень пролетающего над головой патрульного робота смотрится, конечно, здорово, но... Повторюсь в сотый раз: вакуум не может сделать игру интересней, и святость открытого пространства как авангардной, альтернативной и ожидаемой давно игроками инновации ничего не оправдывает. Игровой мир должен жить, а не пустовать.

И еще. Игра довольно стильная. Вот лучшее доказательство: я забыл сказать, что монстры не текстурированы. Видимо, это вызвано технологическими требованиями engine'а (в нем встречается нецветное динамическое освещение). Так вот, на серость (в самом прямом смысле) всех монстров и 3D-объектов почти не обращаешь внимания. А обратив, замечаешь, что игра-то, вообще говоря, чуть ли не черно-белая. Или, если можно так выразиться, с равномерными неброскими текстурами. Очень неброскими.

Z.A.R.

Разработчик	**Maddox Games**
Издатель	**Auric Vision**

Резюме
Играбельность этой довольно любопытной игры напрочь убивается изначально заложенной в ней пустотой. Пара километров в игровом вакууме местной необитаемости адекватна марафону в реальной жизни. А когда начинаешь чувствовать себя казанским сиротой, не лечит даже ураганная стрельба...

Системные требования

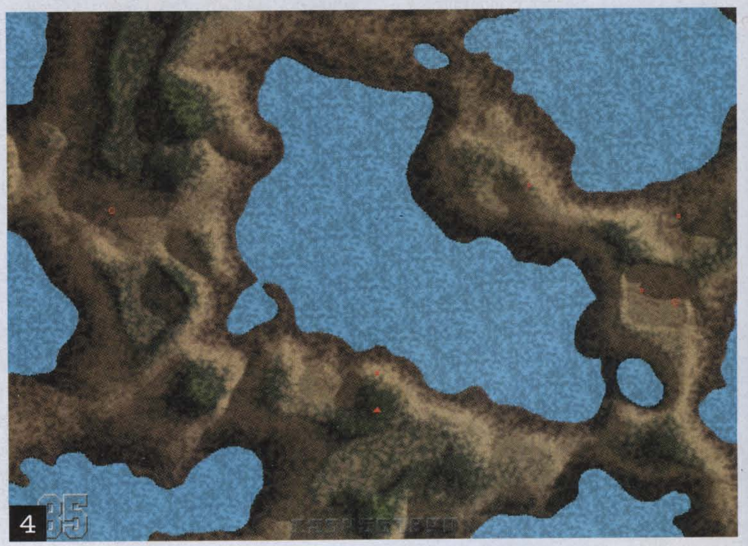
ОС	**Windows 95/MS-DOS 5.0+**
Процессор	**Pentium 100+** (Pentium с MMX или Pentium II)
Память	**16 Мбайт** (рек. 32)
CD-ROM	**4x** (рек. 6x)
Видеосистема	**VESA-совместимая VGA-видеокарта** (рек. SVGA)

Дополнительная информация
- Поддерживаются устройства виртуальной реальности: I-Glasses, SimulEyes, VFX1, 3D Stereo Set
- Многопользовательский режим: модем, IPX, TCP/IP

Рейтинги

Графика	**74%**
Звук	**81%**
Сюжет	**78%**

Интересность
72%



3. Кадр из так называемой "битвы". Битва — это даже не "дема", а как бы поточнее... просто ролики на engine'е.

4. Это карта. Между прочим она трехмерная.

WIENER PC series

ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ R.&K.

движение к совершенству

Мультимедийные компьютеры на базе INTEL PENTIUM® PROCESSOR 166...233 MHz WITH MMX™ Technology

Спрашивайте информацию о возможных конфигурациях, условиях покупки, гарантийном и техническом обслуживании, а также о дополнительных сервисных услугах у наших операторов!

10 часов в Internet через сеть компании Телепорт-ТП

Processor

Pentium® 166 MHz with MMX™ Technology	от	**$460**
Pentium® 200 MHz with MMX™ Technology	от	**$498**
Pentium® 233 MHz with MMX™ Technology	от	**$575**

Приглашаем посетить наш WEB - сервер http : // WWW. AIRTON. COM

Розничные магазины «Аэртон» в Москве: ул. Пятницкая, 59, ст. м. «Добрынинская», тел.: 959-33-65, 959-33-66. Ул. Воронцово Поле, 3, стр. 2-4, ст. м. «Чистые пруды», тел.: 230-63-50, факс: 916-03-24. Ломоносовский проспект, 23, ст. м. «Университет», тел.: 234-08-77, 938-27-40.

Магазины «СВ»: Ул. Пушечная, 4, ст. м. «Кузнецкий мост». Ул. Профсоюзная, 16/10, ст. м. «Академическая». Ул. Монтажная, 7/2, ст. м. «Щелковская». Ул. Краснопрудная, 22/24, ст. м. «Красносельская». Пл. Победы, 1, ст. м. «Кутузовская». Справ. тел.: 966-01-01, 966-10-01.

Магазины «М.ВИДЕО»: Ул. Маросейка, 6/8, ст. м. «Китай-город». Столешников пер., 13/15, ст. м. «Кузнецкий мост». Ул. Никольская, 8/1, ст. м. «Площадь Революции». Чонгарский б-р, 3, ст. м. «Варшавская». Справ. тел.: 921-03-53.

Наши дилеры в Москве: Пл. Тверская застава, 3, ст. м. «Белорусская», тел.: 250-46-57, 250-44-76. Ул. Новая Басманная, 31, стр.1, ст. м. «Красные Ворота», тел.: 267-52-39, 267-98-57. Ул. Татарская, 14, ст. м. «Павелецкая», тел.: 238-68-86, 230-03-61. Ул. Архитектора Власова, 3/1, ст. м. «Профсоюзная», тел.: 120-70-98. Ул. 2-я Брестская, 19/18, ст. м. «Маяковская», тел.: 250-96-17, 250-96-20. Ул. Киевская, 20а, ст. м. «Студенческая», тел.: 249-12-62, 249-18-68. Калужская пл., 1, ст. м. «Октябрьская», тел.: 230-00-39. Ул. Ивана Франко, 38, ст. м. «Молодежная», тел.: 417-67-55. Ленинградское ш., 28, корп.1, ст. м. «Войковская», тел.: 159-16-32. Ул. Новогиреевская, 18/31, ст. м. «Перово», тел.: 304-43-02. Ул. Земляной вал, 30, ст. м. «Курская», тел.: 266-40-54, 266-45-32. Ул. Нижегородская, 1, ст. м. «Площадь Ильича», тел.: 278-31-38, 278-25-92.

Наши представительства: **Москва:** (095) 232-64-00, факс: 232-02-29. **Казань:** (8432) 35-84-73. **Новосибирск:** (3832) 49-50-38.

Наши сервис-центры: **Абакан** (390-22): ул. Кирова, 100, тел.: 4-46-91. **Астрахань** (851-2): ул. Бакинская, 128, офис 506, тел.: 24-77-07. **Брянск** (0832): ул. Красноармейская, 60, офис 207, тел.: 740-777. **Владивосток** (4232): ул. Светланская, 89, каб. 4, тел.: 22-06-31. **Ереван** (8852): ул. Абовяна, 8, тел.: 561-482. **Иваново** (0932): ул. Парижской Коммуны, 16, тел.: 30-68-84, 30-68-85. **Ижевск** (3412): ул. Школьная, 38-99, тел.: 22-98-53. **Казань** (8432): ул. Щапова, 26, тел.: 38-88-33. **Калининград** (0112): Советский проспект, 12, к. 404, тел.: 27-34-60. **Киров** (8332): ул. Герцена, 25, тел.: 67-51-10. **Красноярск** (3912): ул. Урицкого, 61, офис 3-19, тел: 27-92-64. **Липецк** (0742): пл. Победы, д. 8, тел.: 77-57-35. **Мурманск** (815-2): ул. Книповича, 41, ул. Полярные зори, 18, ул. Свердлова, 8, тел.: 54-39-28, 54-39-29. **Нижний Новгород** (8312): ул. Ванеева, 34, тел.: 37-65-03. **Новосибирск** (3832): Красный проспект, 35, тел.: 18-14-34. **Норильск** (3919): ул. Советская, 16, тел.: 34-05-43. **Орск** (35372): пр-т Ленина, 75, тел.: 2-07-01, 2-64-20. **Ростов-на-Дону** (8632): ул. 1-ой Конной Армии, 15а, тел.: 52-78-76, 52-86-92. **Самара** (846-2): ул. Некрасовская, 62, тел.: 33-44-68. **Ставрополь** (8652): ул. Ленина, 468, тел.: 76-15-23. **Сызрань** (84643): ул. Советская, 47, тел.: 3-27-83. **Улан-Удэ** (301-22): ул. Свердлова, 22, тел.: 1-44-58. **Челябинск** (3512): ул. Воровского, 36, тел.: 60-85-39. **Череповец** (8202): ул. Верещагина,47-12, тел.:259-455. **Южно-Сахалинск** (42422): Коммунистический пр-т, 39б, тел.: 3-39-78. **Якутск** (4112): пр-т Ленина, 39, тел.: 44-68-00, 44-57-33. **Ярославль** (0852): ул. Свободы, 87-А, офис 416, тел.: 21-88-24.

R.&K.



С Т Р А Т Е Г И И

The Third Millenium



Очень большая и сложная игра, игра на любителя. Рай для поклонников экономических и политических симуляторов. Но при всей своей сложности она, как ни странно, достаточно однообразна.

82

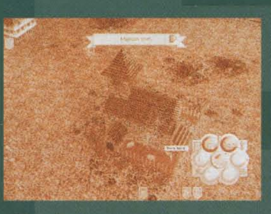
StarCraft



WarCraft 2 и StarCraft практически ничего не объединяет, разве что обе эти игры относятся к RTS. StarCraft — это следующий уровень в том жанре, который Blizzard сформулировал в WarCraft 2.

68

Warhammer: Dark Omen



"Дема" показала нам лишь малую часть богатств полной версии. Нас ждет оригинальный и, обязательно, нелинейный сюжет, куча новых персонажей и целый сказочный мир, где непременно найдется место подвигу.

76

Battlezone



Да, Uprising — детский сад и уж точно action по сравнению с Battlezone. Здесь все сложнее и интереснее — нет дурацких аркадных ограничений на количество юнитов, а главное — в наших руках полный контроль над всеми юнитами в игре.

78

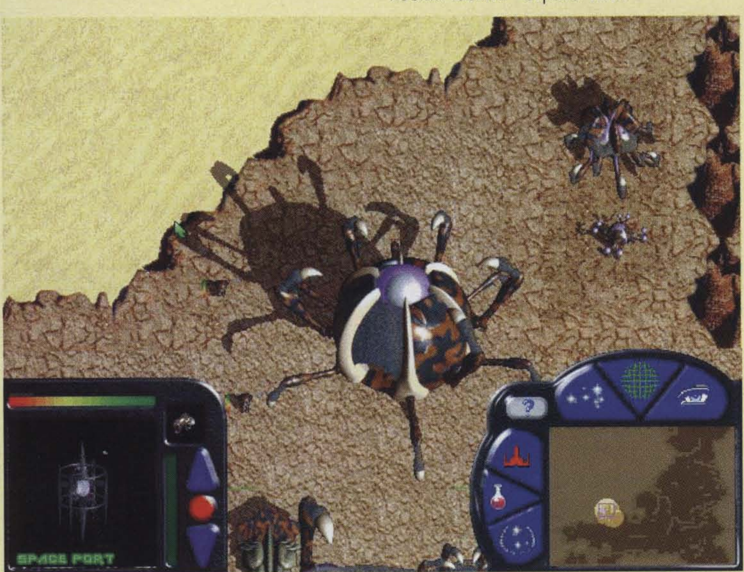
Олег Хажинский

Полный ноль и ощущение чего-то великого — так можно вкратце описать настроение этого месяца. Игр нет, НО БУДУТ, и это радует. Согласитесь, порой ждать игру куда интересней, чем играть в нее. Реальность иногда оказывается слишком жестока к творениям авторов, разбивая их и наши иллюзии в пух и прах. Другое дело — чистый и незамутненный образ игры в наших мечтах. "Мечтать не вредно", — кричат писклявыми голосами обитатели детского сада за соседним забором. Верно, дети, как хорошо, что вы поняли это так рано. Мечтать — полезно, так давайте мечтать вместе. Две исключительно сильные игры, Warhammer: Dark Omen и Battlezone, выйдут в начале марта. Нашему "Первому взгляду" они так полюбились, что ожидание стало почти невыносимым.

Еще труднее справиться с желанием наконец увидеть StarCraft. Если все пойдет по плану, игра выйдет в первой декаде марта. Февраль прошел в постоянном общении с людьми, которые играют в StarCraft уже сейчас, — с бета-тестерами. Их увлечение и энтузиазм оказались настолько велики, что поневоле я и сам стал фанатом StarCraft. Ощущение "вовлеченности" было таким, что, казалось, протяни руку, и долгожданная игра окажется в твоем компьютере. Увы... Февраль, самый холодный, но и самый солнечный месяц года. Время мечтать.

RTS-киллер

Проект **A.I.: Alien Intelligence**, о котором мы писали в прошлом номере, набирает обороты, и информация об игре становится все более и более любопытной. Flatline Studios под чутким руководством Interplay в своих биологических лабораториях занимается трудным и опасным делом — скрещивает классическую RTS с "глобальной космической" стратегией.





Практика показывает, что попытки сделать из Command & Conquer нечто большее чаще всего приводят к жертвам и разрушениям. Полученные монстры, неуклюже сделав несколько шагов, опрокидываются на спину и беспомощно сучат юнитами. Даже успех лучших — M.A.X. и War, Inc. — можно поставить под сомнение. Получится ли у Interplay на этот раз? Хочется верить, что да. Посмотрите, как все интересно выглядит.

Действие игры разворачивается не на "карте", и даже не на "планете", а на ПЛАНЕТАХ. Планеты входят в состав звездных систем, коих в A.I. ожидается достаточно много. Следить за продвижением флотов между звездными системами придется по специальной галактической карте (как в Master of Orion). Самое ужасное состоит в том, что на каждой из десятков или сотен планет нас ждет старый добрый C&C с его танками, пехотинцами и транспортными кораблями. Каким образом можно уследить за пятью происходящими одновременно сражениями, я лично не понимаю, но Interplay уверяет, что мы справимся. В любой момент игру можно поставить на паузу, хозяйским глазом осмотреть происходящее на планетах и раздать ценные указания подчиненным.

Сюжет A.I. пока не совсем ясен, но не ждите ничего, выходящего за рамки здравого смысла. Ядерный взрыв, цивилизация на грани исчезновения, ваша задача — собрав остатки, отстроить коммунизм заново, заодно разобравшись с обидчиками. В качестве бонуса — захват всей галактики. Шесть рас-участников уже придуманы разработчиками и живут полной жизнью. Перед началом игры нам придется как следует поразмыслить над выбором — каждая раса настолько специфична, что требует особого подхода. Не буду утомлять вас занудным перечислением имен, фамилий и званий. Достаточно сказать, что в A.I. будут действовать и псионических дел мастера, и насекомые-муравьи со своей Королевой, и славные "сайборги".

Дальше начинается "глобальная космическая". Никаких миссий и сценариев, дети, нелинейный сюжет и "случайные" планеты каждую новую игру! И это уже интересно. Планеты, как правило, населены аборигенами, которые не всегда встречают вас с распростертыми объятиями. Игра еще раз докажет, что все в мире взаимосвязано: допустим, вы решили избавиться от назойливых пчелок, мешающих работе источников энергии. Прикончив всех пчел, вы обнаруживаете, что они были любимым блюдом огромного хамелеона, который теперь может выбрать вас в качестве достойной замены убиенным пчелкам. Вот так вот.

Некоторые миры в A.I. будут настолько велики, что, даже сложив вместе все карты от WarCraft 2, мы не покроем всей их площади. Так по крайней мере утверждают разработчики. Интересно, дополнительные уровни считаются?

Уже выращено нехилое научное деревце, в котором более 150 наук. Развивая экономику и технологии на своей первой планете, вы рано или поздно постигаете таинство сотворения космических кораблей. Затем приступаете к проектировке своего первенца — корпус (42 различных типа, каждый со своей анимацией), двигатели, щиты, вооружение и т.д. Разработчики обещают около 10000 различных вариантов дизайна — чем не МОО? При этом НТР оказывает свое благотворное влияние не только на космические аппараты, но и на наземную технику. Установить новый калибр на любимый танк, сменить лазерные винтовки у солдат — все это будет в ваших силах.

Сражения в A.I. будут двух видов — на планетах и в открытом космосе. Правда, возможны смешанные операции. Например, транспорт высаживает отряд космических пехотинцев на территорию вражеской планеты; герои ценой своих жизней уничтожают генераторы планетарных щитов, после чего группа бомбардировщиков подчищает остальное.

В игре есть даже торговля и дипломатия, но в упрощенном виде, на манер Warlords 3. Авторы игры не садисты и понимают, что поспеть везде невозможно. Multiplayer для 6 человек по локальной сети и Интернету — уже решенное дело, и помимо стандартного варианта "все против всех", в A.I присутствует и оригинальная "командная" игра. Такой режим может стать просто спасением в RTS подобного, "космического", масштаба.

Выход игры ожидается в ближайшие месяцы, и я очень надеюсь, что разработчики "потянут" такой воз и A.I. окажется жизнеспособной.

Деноминация наоборот

Новость вызывает смешанные чувства. Dune 2, культовая игра нашей боевой молодости, крестный отец RTS и родной папа Command & Conquer, в данный момент откапывается из родовой могилы, обновляется, подкрашивается и выставляется на продажу под именем **Dune 2000**. Мы уже писали об этом, но информации прибывает.

Кому и зачем это надо, спросите вы? Ответов масса. Во-первых, время идет, и уже целое ПОКОЛЕНИЕ игроманов не играло в Dune 2. Осознать масштабность этой потери им поможет Westwood. Во-вторых, в Dune 2 не было очень важной вещи, которая впоследствии и принесла бешенную популярность жанру RTS. Подарить фанатам "Дюны" возможность поиграть по сети или модему на знакомых с детства картах, это ли не благородная цель? В-третьих, Westwood, как и все мы, любит деньги. А Dune 2000 — это, согласитесь, очень красивый способ изъятия лишних средств у населения.



Спустя столько лет на экраны наших мониторов вернутся Атрейдисы, Харконенны и Ордосы. Рисованные от руки фигуры ментатов сменятся качественными видеоизображениями; на смену 256 цветам и 320x200 придет SVGA и 16-битный цвет. Разумеется,

МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ
ОЛЕГОМ ХАЖИНСКИМ
(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

сохранится гениальный сюжет и знакомый набор юнитов. Не думаю, что нас ожидает нечто фантастическое (Westwood параллельно работает над Tiberium Sun), но уже точно знаю, что куплю эту игру, как только она выйдет (а будет это весной). Ностальгия, знаете ли...

Стопами Мичурина

Вы никогда не задумывались, кто круче — неарденталец или кроманьонец? Заинтересовавшись этим вопросом, я полез в энциклопедию и обнаружил, что, скорее всего, неарденталец. На картинке он изображен с внушающей уважение дубиной, и кроме того, его надбровные дуги выступают вперед более самоуверенно, чем у его собрата кроманьонца. Окончательно разрешить эту проблему поможет игра **Dawn of War**, которую в данный момент изготавливает Illusion Machines под неусыпным контролем Virgin.

Действие Dawn of War будет проходить, как вы понимаете, в древние времена. К вышеперечисленным племенам для полноты картины примкнут еще и люди-ящерицы, про которых лично мне в школе ничего не рассказывали (возможно, я прогулял тот урок). Самой сильной частью игры, промолчать о которой будет просто преступно, будет способ размножения. Представьте себе, для получения нового члена сообщества, вам каждый раз придется подбирать представителей мужского и женского пола, переводить их в режим "размножение" и... ждать потомства. Согласитесь, это отвратительно. Более того, создается впечатление, что разработчики смакуют подробности, вводя понятия параметров у каждого юнита. Сила, ум, скорость папы и мамы усредняются и передаются ребенку. Теперь стратеги и тактики, вместо того чтобы в ночной тиши планировать победные ходы, должны будут гоняться за наиболее талантливыми соплеменниками и заниматься банальной селекцией.

Помимо печально знаменитого режима "размножение", у игровых персонажей будет немало других состояний. Сборщики занимаются добычей леса и камней, строители с их помощью возводят здания. Мудрецы медитируют около костра, измышляя новую конструкцию каменного топора, а воины пробуют его прочность на головах врагов.



Племена, несомненно, не похожи одно на другое. Кроманьонцы в меру сообразительны и умеют сроить тяжелое вооружение. Неандертальцы сильны и беспощадны, владеют магией создания каменных големов и используют обыкновенные булыжники в качестве волшебных гранат и мин. Люди-ящерицы (реальное существование которых все еще под вопросом) пользуются услугами динозавров и не прочь провести сеанс черной магии над костями усопших, обращая их в зомби.

В общем, магия в Dawn of War будет играть немаловажную роль, у каждого племени будет около полдюжины различных заклинаний, причем в multiplayer-играх игроки смогут смешивать представителей различных племен и их заклинания.

Картинки из игры выглядят очень мило, а среди пейзажей встречаются и промерзшая насквозь тундра, и топкие болота, и каменные островки посреди рек раскаленной лавы. Надеюсь, что ближе к лету, а именно тогда игра обещает почтить нас своим появлением, всплывут дополнительные подробности о конструкторе "Юный мичуринец", и мы сможем рассказать вам больше.

Еще немного капусты?

Krush, Kill and Destroy — эти слова на время стали молитвой многих фанатов RTS во всем мире. Никому неизвестная австралийская контора Beam Software в начале прошлого года сотворила нечто очень стремительное и стильное. Основная волна C&C-клонов обрушилась на нас несколько позднее, а потому KKnD был замечен аудиторией и принят очень благожелательно.

KKnD Xtreme, набор дополнительных миссий для KKnD, был встречен прохладнее. Осень 1997-го была полна другими RTS-развлечениями, и "Руби, кроши и шинкуй" оказалась в тени. И вот недавно компания объявила, что уже некоторое время ведет работы по созданию второй части игры, которая будет называться очень оригинально, а именно **KKnD 2**. Нас ждут не просто слегка переделанный интерфейс и несколько новых миссий, нет, разработчики обещают целиком новую игру.



Действующие лица, правда, в массе своей прежние. Друзья мутанты и Уцелевшие, которые за 40 лет на радиоактивном солнышке тоже начали слегка "эволюционировать". "Третьими будут" роботы "9-й серии". От невыносимой жары их электронные мозги спеклись, и теперь потомков Электроника обуревает лишь жажда деструкции. На протяжении 40 миссий, связывающих нелинейный сюжет в одно целое, каждая из сторон будет рубить конкурентов в капусту с удвоенным энтузиазмом.

Чем конкретно собираются нас поразить австралийские разработчики, пока не совсем понятно. Рисуются новые SVGA-карты — городские, песчаные и даже горные пейзажи. Мосты теперь будет разрешено уничтожать, как и в Red Alert. Кроме того, обещаются корректный расчет зоны видимости (извините, а раньше он был какой?) и "туман войны". Количество игроков по сети будет увеличено с шести аж до восьми.

Состав и характеристики участников соревнований по взаимному уничтожению будут также пересмотрены. Каждая сторона получит в свое распоряжение более пятидесяти новых зданий и юнитов, среди которых встретятся оригинальные воздухо- и водоплавающие конструкции. Точный срок выхода второго "Краша" пока неизвестен, но уже сейчас понятно, что прорыва в жанре RTS от этой игры ждать не приходится. С другой стороны, первый KKnD был на редкость веселой и увлекательной мочилкой, так почему бы не сыграть в него еще раз, с новой графикой и юнитами?

Первый KKnD был на редкость веселой и увлекательной мочилкой, так почему бы не сыграть в него еще раз, с новой графикой и юнитами?



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

Ахтунг, геноссен! Этот материал предназначен только для опытных игроков. В нем содержатся элементы ненормативной лексики, а также пропаганда насилия и национальной розни. Сотрудники уголка им. Дедушки Дурова не рекомендовали его для прочтения.

Неформальное введение в StarCraft, или Камлание на "бете"

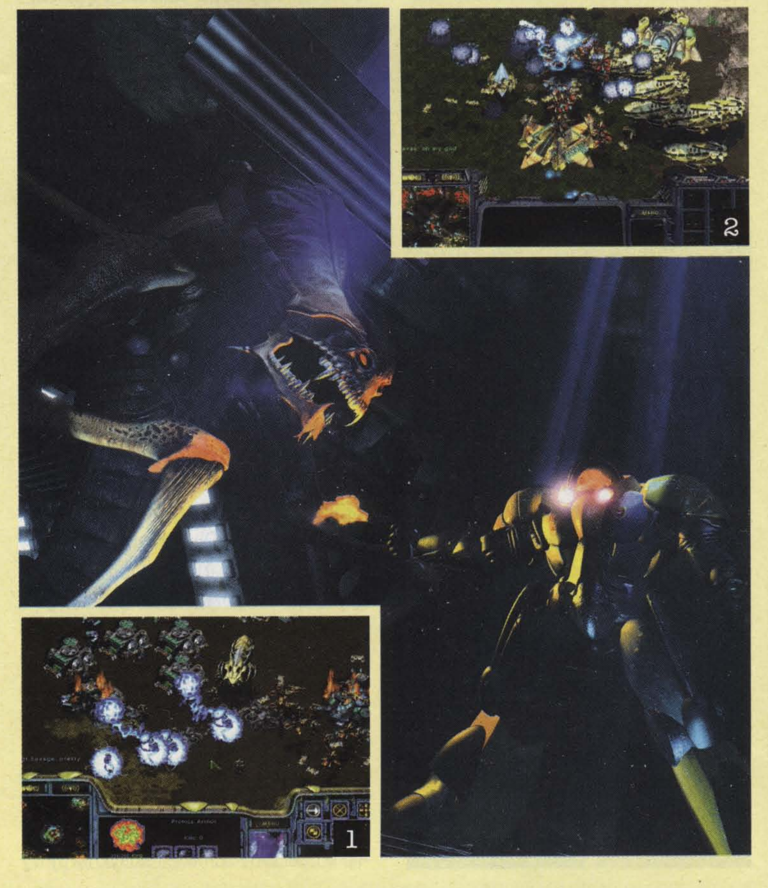
Олег Хажинский

StarCraft

Мерзавец StarCraft задерживается. Декабрь, январь, вот уже и февраль, а долгожданной игры все нет. TA давно пройден, Myth остался позади, да и AOE начинает надоедать. Игроки кладут зубы на полку и нерешительно пытаются поиграть в Evolution. А между тем кое-кто прямо сейчас режется в StarCraft! Играет взахлеб, каждый день, с утра до поздней ночи! Их примерно тысяча человек, счастливчиков, выбранных привередливой Blizzard из более чем 10000 желающих. Это — бета-тестеры. С их помощью разработчики доводят баланс сил StarCraft'а до совершенства.

Молчать больше нет сил, а пересказывать чужие слова из Интернета (как это делают всему кому не лень) — глупо и не по-нашенски, поэтому мы решили оторвать нескольких зазнавшихся обладателей бета-версии StarCraft от дисплеев, мышей и клавиатур на предмет взаимного общения. Желающих поделиться радостью оказалось так много, что нам пришлось произвести что-то вроде конкурсного отбора. Наши новые знакомые — люди известные в StarCraft-сообществе. Так, **Aridin** (он же **Harold Fudge**) — владелец самого популярного StarCraft-сайта в Сети, www.station17.com (58% StarCraft'еров назвали его лучшим). А **Mike Shafe** поддерживает на плаву другой сайт, www.shafe.com, который занимает второе место по посещаемости. Эти странички должны стать для вас вторым домом, если вы интересуетесь StarCraft.

Итак, давайте начнем. Да, не забудь-



1. Атака базы Terran в самом разгаре. Обратите внимание, какую иллюминацию устроили Archon'ы.
2. Воздушный флот атакует базу Protoss. Это конец!





те про словарь, который мы публикуем ниже, — он поможет вам не запутаться в обилии новых терминов!

Game.EXE: Что ж, заграничные молодцы, давайте знакомиться! Как вас зовут, ваш игровой опыт, ваши игровые пристрастия...

Aridin: Меня зовут Гарольд Фадж (Harold Fudge), hfudge@station17.com, в Сети я известен как Aridin. В "игры играю" с детства. Больше всего мне нравятся FPS и RTS, вроде WarCraft 2, StarCraft и так далее.

Gailan: Я Гэилан Робертсон (Gailan Robertson), и сколько себя помню, всегда играл в компьютерные игры. Мои любимые игры на все времена — WarCraft, WarCraft 2, C&C и, конечно, Civilization.

Mike: Майк Шафер (Mike Shafer). В игры играю всю сознательную жизнь, в компьютерные — около шести лет. Я поклонник RTS (играл во все, начиная с Dune 2), а еще обожаю симуляторы.

Logic?: Пат Менард (Pat Menard), patm@sympatico.ca, можно просто Logic? (именно так, с вопросительным знаком. — **O.X.**). Я играю в компьютерные игры уже около шести лет и всегда отдавал предпочтение стрелялкам (Doom, Doom 2, Quake, Quake 2). Когда Blizzard начали WarCraft-серию, я врубился в RTS и сейчас являюсь ярым почитателем этого стремительно развивающегося жанра.

.EXE: Итак, вы ждали, ждали, ждали и... наконец ЭТО случилось. Почтальон позвонил в дверь и вручил вам диск с бета-версией StarCraft. Ваши первые впечатления?

Aridin: Получив CD с "бетой" во вторник утром, я инсталлировал игру без всяких проблем — и не был разочарован! Интерфейс прост, но элегантен, очень легок в использовании и радует глаз. Быстрая разведка на местности показала, что большинство пунктов меню не работает, но вход в battle.net прошел быстро и безболезненно. То, что вы видите на картинках, достаточно похоже на то, что есть на самом деле, за исключением маленьких изменений, уже возникших в процессе бета-тестинга.

Gailan: Когда я наконец установил игру, то был в полном восторге, который, впрочем, вскоре сменился тяжелой депрессией. В течение восьми последующих часов я не мог собственно поиграть — сначала на battle.net были какие-то проблемы, а затем пришлось скачивать три патча подряд, так что в течение трети суток я тупо пялился в заставку. Ужасно, да? Наконец, в 11 вечера я и пять моих друзей добрались до StarCraft. Увиденное привело нас в благоговейный трепет (еще бы, 8 часов не есть, не пить. — **O.X.**). По правде говоря, графика в игре — не самая лучшая в мире, но для 640x480 и 256 цветов это гениально.

Восхитительно. Заставка вынудила меня потерять на время дар речи. Игра роскошно оформлена, художники постарались на славу.



Mike: Поначалу то, что я увидел, вызвало у меня отвращение. Я использовал двухскоростной CD-ROM, 16 Мбайт RAM и P90. Пришлось напрячься и срочно закупить 12-скоростной CD-ROM и нарастить ОЗУ до 40 "мегов". Чего не сделаешь ради любимой игры! Когда технические проблемы были решены, StarCraft предстал в совершенно другом свете. Игра поражает — от начала и до конца. Мне больше нравится вид сверху, как в WarCraft 2, но и "три-четверти" выглядят вполне прилично. Войдя в игру, я тотчас же выбрал Terran'ов, за их самоуверенный вид и отличные заставки (огонь пулеметов в ночи смотрится классно). Меня немного разочаровало отсутствие одиночных миссий в "бете", но то, что я обнаружил в multiplayer, совершенно точно должно сделать StarCraft хитом.

Logic?: Я уже довольно долго вращаюсь в "кругах, близких к StarCraft", так что к моменту выхода бета-версии неплохо представлял, что увижу (ну ладно, догадывался). Первые впечатления? Восхитительно. Заставка вынудила меня потерять на время дар речи. Игра роскошно оформлена, художники постарались на славу. Приступив к процессу, я не был разочарован. Здесь самый толковый AI юнитов, который я когда-либо видел в своей жизни. Три разных расы, короче, все круто!

.EXE: Орки, люди — нам как родные. В StarCraft все сложнее, целых три абсолютно разных расы. Давайте поговорим об этом более подробно. Расскажите нам о каждой из них. Terran'ы. Говорят, самая слабая раса в игре. Это верно?



Aridin: Terran'ы, уверен, станут наиболее близкой расой для всех игроков в WarCraft, да и вообще — для поклонников RTS. Эта раса ведет себя естественным для всех RTS образом — строит здания, собирает ресурсы, нуждается в "фермах", изучает апгрейды и так далее. Они не имеют никаких фантастических возможно-

3. Массивный Terran'ский флот из Battlecruiser'ов при поддержке двух Science Vessel'ов летит делать что-то очень плохое.









стей, кроме ядерной бомбардировки и умения прятаться. Наверное, Terran'ы находятся прямо посередине между Zerg и Protoss. С этой расой лучше всего начинать игру.

Gailan: Я не знаю, кто это там "говорит", что Terran'ы — самая слабая раса в игре, но я почти уверен, что либо "они" не играли с настоящими Terran'ами, либо "они" вообще не играли в StarCraft! (Подколол, подколол! — **O.X.**) Terran'ы — самые крутые ребята во всей вселенной StarCraft, если вы как следует их освоите. Эта раса — нечто среднее между двумя другими. Zerg'и слабы, но берут числом и хитрой тактикой. Protoss — настоящие звери, каждый юнит в их арсенале значительно сильнее и крепче, чем у остальных рас, но и стоят они соответственно. Да, Terran'ы находятся как раз посередине, они дешевле Protoss и сильнее Zerg. Так что не позволяйте никому говорить, что Terran'ы — слабаки. Познакомьте этих людей с бета-тестером по имени Eno Yls, и он объяснит им, кто слабак на самом деле.

Mike: Мне нравятся Terran'ы. В их судьбе есть какая-то интрига. Их тяжелый характер, их вооружение... Когда играешь за Terran, кажется, будто смотришь кино про Чужих. Seige Tank и Goliath — мои любимые юниты у этих ребят.

Logic?: Нет, они точно не самые слабые, и наиболее близки нам, "человекам". Ими проще всего начинать. Сейчас я не играю за них (если честно, я фанат Protoss), но мои оппоненты, играющие за Terran'ов, легко доказали мне, что с ними следует считаться.



.EXE: А теперь о Zerg'ах. Насколько они отвратительны? Неужели кто-нибудь на Земле захочет играть за них?

Aridin: Zerg'и — чрезвычайно интересная раса, и после некоторого тюнинга, проведенного в результате наших тестов, эти парни превратились убийственный "пчелиный рой". У них все по-другому. Их Drone'ы (местные крестьяне) не просто собирают ресурсы и строят здания. Они "превращаются" в здания. Zerg'и умеют очень быстро производить себе подобных, поэтому, чтобы одолеть врага, их всегда должно быть много. В одиночестве Zerg слаб и беззащитен.

Gailan: О, это мои любимчики! Эти ребята, больше похожие на недоваренные комки слизи, в руках опытного игрока становятся смертельным оружием. Рой hydrolisk'ов, поддерживаемый с тыла несколькими королевами, может означать для вас только одно — много-много боли. За свои деньги вы получаете целую толпу и несколько самых "сподручных" юнитов в игре. Мой любимый — королевы. Слабые и беззащитные, эти создания могут быть смертельнее Archon'а, если вы знаете, как их правильно использовать. И не забывайте про сочетание Defiler-Ultralisk. Эта парочка сравнивает вражескую базу с землей за пару секунд. Звери!

Mike: А вот я совсем не играл за Zerg'ов. Попробовал разок, но мне не понравилось, так что сказать нечего...

Logic?: Они невообразимо отвратительны. Особенно в те моменты, когда личинка "вырастает" в какое-нибудь здание. Эти колышущиеся капли слизи... В общем, приятного аппетита. На самом деле, куча народа играет за Zerg'ов, они очень сильны и всегда пытаются взять числом. Я бился пару раз за этих гадов и должен вам доложить, они далеко не овечки.

.EXE: Protoss. Похоже, они являются полной противоположностью Zerg'ам. И вообще — очень милые создания. Я прав?



Aridin: Знаете, ни одну расу в StarCraft я не могу назвать "забавной" или "милой". Все они имеют достаточно мрачный вид — результат длительных войн на внешней границе. Protoss немногочисленны, но очень сильны. В отличие от Zerg'ов, они не в состоянии быстро репродуцироваться. Они строят новые юниты медленнее и в меньших коли-

Очень краткий толковый StarCraft'о-русский словарь

(Содержит более 20 терминов!)



Интерфейс — Что-то вроде "ку". Может обозначать что угодно, употребляется к месту и не к месту. В данном случае имеется в виду интерфейс управления. По мощности интерфейс StarCraft значительно превосходит WarCraft 2, но не дотягивает до Total Annihilation. Панель управления теперь располагается снизу и выглядит для каждой расы по-своему. Каждого юнита можно осчастливить пятью разными заданиями. Их порядок легко поменять в процессе исполнения. Подчиненные объединяются в группы, до 12 существ в каждой. При этом в специальном окошке демонстрируется состояние каждого юнита. Набор кнопок на панели управления теперь настраивается под ваш вкус.

Кристаллы — Один из ресурсов в игре. Набеги местных пеонов постепенно уничтожают их запас. Второй ресурс — газ, который никогда не кончается, но требует постройки очистительного завода.

FPS — First Person Shooter, стрелялка "от первого лица", не путать с fps (частотой кадров в секунду). Хотя связь есть — чем ниже fps, тем поганее играть в FPS.

RTS — Real Time Strategy, стратегия в реальном времени. Ваш любимый жанр. Не путать с RST, производителем дешевых амортизационных вилок для горных велосипедов.

Бета-тестер — Счастливый человек, везунчик. К тому же не проживает на территории ex-USSR. Из шести москвичей-победителей "бету" не получил никто. Увы.

StarCraft — Культовая компьютерная игра, о которой идет речь. Вы что, серьезно?

Battle.net — Выделенный сервер Blizzard для multiplayer-игрищ в Интернете. Пока что там размахивают мечами и дубинами фанаты Diablo, и еще толчется тысяча бета-тестеров StarCraft, но скоро к ним присоединятся и рядовые StarCraft'еры. Учтите, в отличие от Diablo, для входа в battle.net вам потребуется идентификационный код (ищите в коробках StarCraft!).

256 — Количество цветов в играх древности и StarCraft. По словам разработчиков, в StarCraft применяется специальный алгоритм, который перерасчитывает палитру для каждого нового экрана. Отсюда такие красивые взрывы.



Terran — Всего лишь люди. Но очень плохие, гадкие люди. Много лет назад добропорядочные граждане планеты Земля посадили всех плохишей на корабль и отправили в далекий космос на перевоспитание. Что из этого получилось — сами видите. Ядерное оружие и шпионы — козыри бывших землян.

Zerg — Ошибка природы. Единое существо, обладающее коллективным разумом и множеством тел. Zerg'и умеют регенерироваться, поэтому их



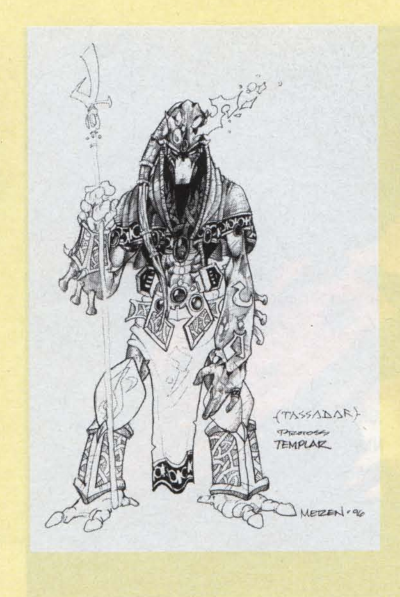
чествах, но мощь их солдат заметно выше, чем у Terran или Zerg. Protoss — совершенно точно — самая "продвинутая" раса в игре, и я бы не стал рекомендовать ее начинающему игроку.

Gailan: Protoss — настоящие рашеры ("rushers") в StarCraft. Люди говорят, что Zerg'и лучшие в этом деле, но это полный вздор! Если вы хотите вынести соперника в самом начале игры, выбирайте Protoss. Zealot — лучший юнит в игре. За жалкие 100 минералов вы получаете железобетонного коротышку, который с грохотом и рычаньем прожигает свой путь к вражеской базе, уничтожая все живое в зоне обстрела.

Mike: Множество людей (по опросам на моем сайте, около 40%) считают, что Protoss — лучшие. Они и в самом деле мощная раса, однако я попрежнему держусь Terran.

Logic?: О-о-о Protoss! Здесь я чувствую себя, как дома. Они не похожи на все, что вы видели. Мало "хит-пойнтов", зато есть восстанавливающиеся щиты. Их можно сравнить с Sorceror и Mage в WarCraft 1 и WarCraft 2, но это сравнение не будет точным. Да, их можно назвать милыми, и чем дольше я играю, тем больше они мне нравятся.

.EXE: Какую расу вы выбрали в самом начале и к чему пришли в результате?







Aridin: Я начал играть Terran'ами, как и большинство народа, и продолжаю делать это до сих пор. Однако в последнее время меня больше тянет к Protoss. Их сила — это большой плюс. Да, управлять ими не очень просто, зато удовольствие, когда все-таки побеждаешь, огромное!

Gailan: Если честно, сначала я думал, что начну играть за Protoss, но вышло иначе. Моя рука просто не могла пройти мимо пункта меню с надписью "Zerg", и я решил попробовать этих сосунков. Я и сейчас играю в основном за Zerg'ов, хотя частенько проверяю и других — люблю, знаете ли, разнообразие.

Mike: Terran и только Terran! Они нравятся мне, с ними я не чувствую себя так одиноко среди этих уродов Zerg и Protoss. (Законченный случай алиенофобии. — **О.Х.**)

Logic?: Я выбрал Protoss с самого начала и даже вступил в их гильдию (http://www.firstones.com). И сейчас играю за них и не собираюсь пересматривать свой выбор в ближайшем будущем. Почему? Мне нравится, что Probe'ы (местные крестьяне) не строят здания, а только "запускают" их на строительство, продолжая заниматься сбором ресурсов. База Protoss, таким образом, возводится моментально. А еще всякие псионические силы, которыми владеют их представители. И вообще... (В качестве самого главного аргумента Пат доверительно сообщил, что Protoss just kick ass. Мотайте на ус. — **О.Х.**)



.EXE: Теперь давайте перейдем к обсуждению самой игры. StarCraft'у не избежать сравнений с WarCraft 2. Насколько multiplayer здесь отличается от того, что был в WC2 и других популярных играх (TA, например)? Интерфейс — появилось ли что-нибудь новое? Хотелось ли бы вам что-нибудь изменить?

Aridin: StarCraft — это RTS, потомок WarCraft 2 и всех его клонов. Да, в нем нет такой гибкости, как в Dark Reign, или возможности добавлять юниты, как в TA, зато... есть многообразие и глубина, простой и легкий в освоении, но при этом очень мощный интерфейс. WarCraft 2 и StarCraft практически ничего не объединяет, разве что обе эти игры относятся к RTS. На мой взгляд, StarCraft — это следующий уровень в том жанре, который Blizzard сформулировал в WarCraft 2.

Gailan: Игра значительно отличается от других RTS, и, на мой взгляд, в лучшую сторону. WarCraft 2 имел двух основных персонажей — огров и магов, все остальные являлись просто способом остаться в живых, пока вы не заполучите этих двух. TA мне никогда особенно не нравился, а Red Alert... не смешите меня, C&C был лучше, чем

надо либо убивать сразу, либо не трогать вообще. Кроме того, ползучие гады умеют закапываться под землю и выскакивать оттуда в самые неприятные моменты. Творят что-то страшное с генетической матрицей противника, в результате чего враг распадается на глазах.

Protoss — Самая древняя и самая могущественная раса галактики. Существа Protoss постоянно держат контакт со своим родным миром Aiur. Это позволяет им возводить здания почти мгновенно. Расплата — зависимость от Pylon'ов. Protoss высоко ценят жизнь, а потому все их младшие существа — роботы. Когда первые Protoss'ы вступают в бой, база и защитные сооружения уже построены и работают. Protoss сильны своими псионическими способностями, и в силу общей телесной недостаточности носят защитные скафандры.

Creep — Особый вид живой почвы, на котором Zerg'и могут мутировать в здания. Фундамент нации, очень неприятно пахнет и к тому же пульсирует.



Larva — Жалкая личинка Zerg'ов. Беззащитныйноситель ДНК расы, генетический сырец, основа биологической цепочки.



Drone — Рабочая лошадка Zerg'ов. Перемутировавшая, извините, Larva. Используется для сбора ресурсов и строительства зданий. Точнее, для "превращения" в здания. Умеет плеваться ядом. (Должна умереть!)

Королева, Queen — Мать родная Zerg'ов. Парит над Creep'ом и источает во все стороны убийственный яд. Слаба и в одиночестве долго не живет.



Hydrolisk — Боевые мутанты Zerg'ов. Стреляют тысячами шипов в секунду. Хуже толпы Hydrolisk'ов может быть только толпа Ultralisk'ов.

Ultralisk — Тяжелые танки Zerg'ов. Громко сопят и иногда вздыхают. Единственный способ добраться до них — с воздуха.



Defiler — Маленький комарик Zerg'ов. Трудно представить себе более страшную картину, чем стая Defiler'ов около вашей базы.

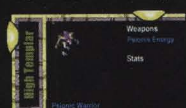


Seige Tank — Танк вооружен настолько мощным оружием, что ему приходится закреплять себя перед каждым выстрелом. В сочетании с Goliath'ами идеально подходит для наступления.



Goliath — Ходячий бронекостюм. Сочетает в себе отличную маневренность и завидную огневую мощь — 20-миллиметровая пушка и ракеты класса "земля-воздух". Основа наступательной мощи Terran.

Ghost — Самый "продвинутый" юнит бывших землян. В режиме "Stealth" прекрасно подходит для разведывательных операций, а после необходимых апгрейдов получает возможность "наводить" ядерные удары. Если вы вдруг УВИДЕЛИ Ghost, значит, смерть рядом.

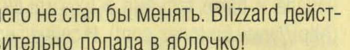


High Templar — Они настолько изменчивы и непостоянны, что командование Protoss запрещает High Templar'ам появляться на поле битвы в своем физическом теле, чтобы не спровоцировать всемирную катастрофу.

Acrhon — Триумф псионической силы Protoss. Archon рождается, когда три или более High Templar'ов приносят себя в жертву. Без преувеличения, самый сильный юнит в игре. Ангел смерти.

Zealot — Самый простой юнит Protoss далеко не так прост, как кажется. Он не владеет искусством дальнего боя, но все, познакомившиеся с ним лично, уже мертвы.







этот мусор, самый громкий провал Westwood. Я играл в WarCraft 2 с момента его выхода в течение полутора лет по Kali и NWL. Многие люди играют в WarCraft 2 до сих пор. Я ожидаю такой же играбельности и от StarCraft, даже большей. Интерфейс сделан отлично, и единственное, чего мне не хватает, — возможности отдавать юнитам приказы заранее, пока они стоят в очереди на постройку. Как в TA, где роботы сходили со стапелей и сразу же отправлялись в патруль по указанному маршруту.

Mike: Multiplayer-аспект игры все еще продолжает оттачиваться Blizzard в ходе бета-тестирования, и то, что уже получилось, выглядит отлично. Со своим предшественником StarCraft роднит бессчетное количество тактических решений, которые можно изобрести на пути к победе. Обладание большой толпой в StarCraft не обязательно означает выигрыш. Мне очень нравится разнообразие multiplayer-сражений — "каждый за себя", "командная игра", "захвати флаг" и т.д.

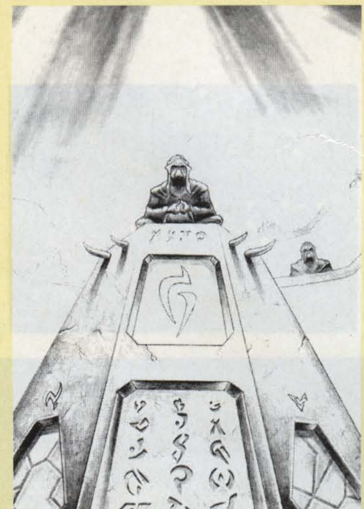
Logic?: Конечно, StarCraft обязательно будут сравнивать с его предшественниками (WarCraft 1&2) и со всеми RTS вообще. Я вижу это так: AI умнее, gameplay лучше, сюжет интереснее (по "бете" этого, конечно, не скажешь, но, судя по обзорам, сюжет будет играть очень важную роль в игре), три полностью уникальные расы, это лучшая часть игры! Если честно, я ничего не стал бы менять. Blizzard действительно попала в яблочко!

.EXE: Итак, в StarCraft'е целых три различных расы, требующие совершенно разного подхода. У каждой расы есть юниты с потрясающими возможностями (королевы, ядерные ракеты, Archon'ы и т.д). Как все это влияет на тактику игры? Расскажите нам о забавных случаях из вашей практики.

Aridin: Когда я только начинал играть в StarCraft, то был совершенно изумлен! Количество юнитов в игре не так уж и велико в сравнении с другими RTS, но различия между ними столь существенны, что ты невольно отступаешь перед разнообразием. Верьте или не верьте, но вы не сможете отыскать в игре двух не то чтобы одинаковых, но даже похожих юнитов у двух рас. Каждая раса имеет свои достоинства и недостатки. Zerg'и дешевы и быстро размножаются, но в целом они слабее остальных рас. Protoss очень дороги, сложнее в управлении, производят себе подобных меньше и медленнее, но мощь каждого их солдата потрясает. Terran'ы находятся посередине, они не слишком дороги, больше числом и слегка легче в управлении, чем Protoss, но не имеют при этом ни их мощи, ни "массовости" Zerg'ов.

Такие штуки, как ядерные удары, конечно, многое добавляют в игру, однако не думайте, что вы сможете запускать ракеты каждые две минуты. Они строятся так долго и обходятся вам в такую "копейку", что еще сто раз подумаешь, перед тем как создавать этого монстра. Был у меня однажды такой случай... Противник был уже более или менее побежден, и я мог добить его в любой момент. Но решил сделать это красиво — ядерной ракетой. Пока я строил ее, он вздумал передислоцировать остаток базы на новое место (у Terran здания умеют подниматься в воздух и путешествовать по свету). Ракета врезалась в летящее здание, и вместо того чтобы выжечь всю его базу вместе с прилегающей территорией, устроила салют в воздухе! Конечно, урон был нанесен немалый, но его не сравнить с тем адом, который случился бы, попади ракета в землю.

Так что надежнее было позволить моим BattleCruiser'ам закончить дело и выжечь остатки вражеской базы... Ядерные бомбы, Archon'ы и все такое не заменят обычные лазеры и пушки. Они просто делают стратегию разнообразнее.





Mike: Честно говоря, никогда не сталкивался с чем-то особенным... Однажды мы сражались против Terran'ов, я и мой союзник атаковали их защитный периметр. Послав несколько самолетов, чтобы нанести "точечный удар" по вражеской пехоте, я вдруг увидел Ghost'a на правом фланге противника. В тот же момент послышалось: "Обнаружена ядерная ракета!". Я, как сумасшедший, стал собирать своих людей и уничтожил остатки неприятельской базы. Где взорвалась ракета, и взорвалась ли вообще — не знаю. Но весь трясся от страха, пока не прикончил гада полностью. Это был интересный опыт.

Сам же я не использую ядерное оружие. Предпочитаю более традиционные стратегии, пехоту, бронетехнику, авиацию. Мне не нравится это "чудо-оружие", гораздо интереснее наблюдать, как большие армии сражаются друг с другом, чем нажать одну кнопочку и подорвать половину города. В этом нет ни геройства, ни смелости.

Logic?: Получается хитрая штука. Стратегии, которые приводили к победе при игре за одну расу, приведут вас к краху, если вы попробуете применить их, используя другую расу. Уму непостижимо, насколько велико разнооб-

4. Стадо летающих авианосцев Protoss выпускает полчища истребителей. Интересно, выдержит ли такую атаку ваш старенький 486DX2/66?
5. Воздушный флот при поддержке наземных сил союзнических Zerg'ов атакует передовой пост Terran'ов.



разие стратегических вариантов борьбы против конкретной РАСЫ конкретной РАСОЙ. Все специальные юниты у каждой стороны нужно использовать в правильном месте и в правильное время. Вы не можете просто послать целую толпу без всякой поддержки. Каждому персонажу, даже самому мелкому солдатику, находится применение, ибо в StarCraft нет ненужных юнитов — все прекрасно подогнано!

Вот пример. Я играл за Protoss (как обычно, впрочем) и был атакован четырьмя Article Tank'ами, а это одни из самых мощных Terran'ских юнитов, способные сровнять с землей базу за считанные секунды. Правда, у них есть одна слабость — не выносят ближнего боя с мелкими юнитами. И тогда, вместо того чтобы дать этим монстрам скушать мою "тяжелую артиллерию" (Dragoon'ов, High Templar'ов, Carrier'ов), я просто натравил на них кучу мелких Zealot'ов. Понимаете, в чем фишка? Танки не могли им ничего сделать, они предназначены для уничтожения крупных целей, вроде зданий и всяких монстров. Думаю, не стоит даже упоминать, что те четыре Article'а умерли страшной, чудовищной смертью. Это пример показывает, что для победы вам нужны все юниты, а не только самые мощные.

.EXE: Графика и технологии. На первый взгляд, в игре нет НИЧЕГО принципиально нового. Двухмерная рисованная графика, 256 цветов, разрешение 640x480. Сколько не вглядывайся в картинки, ничего особенного не обнаруживается. Ваши впечатления?

Aridin: Давайте по порядку.

Двухмерная графика. Несмотря на то что StarCraft использует 2D engine, как и большинство RTS (за исключением Myth), количество деталей и вид 3/4 создают очень эффектный обман зрения, и карты обретают глубину и реалистичность. Поверхность земли в сто раз более реалистична, чем то, что вы видели в WarCraft 2, и, как ни странно, превосходит по количеству деталей "честные" рельефы TA и Dark Reign.

256 цветов. Это действительно несколько разочаровывает. Конечно, изображения юнитов и земли сделаны настоящими мастерами и выглядят замечательно, но 16-битный цвет мог украсить игру еще больше.

Разрешение 640x480. Это не техническое, а скорее игровое ограничение. Ребята из Blizzard считают (и я с ними согласен), что дать возможность переключать графическое разрешение будет нечестно по отношению к тем игрокам, которые не могут себе этого позволить. В разрешении 1024x768 игрок будет видеть гораздо больше и действовать эффективнее своего соперника, играющего в 640x480.

Mike: Графика очень четкая и яркая, но в ней в самом деле нет ничего "захватывающего" или "революционного". На мой взгляд, графика вполне выполняет свою функцию, в ней нет ничего чрезмерного. Поймите, главное — это gameplay, а не услаждение взора.

Logic?: Уровень графики, конечно, слегка расстраивает. Мило, но ничего сверхъестественного. Конечно, в наше время внешний вид игры очень важен, но вспомните истинные шедевры, оставшиеся в истории. Те старые игры, в которые многие играют до сих пор. Именно с ними я хотел бы сравнить StarCraft. Gameplay — вот что делает игру лучшей в своем жанре и заставляет забыть о претензиях к графике!

.EXE: Многопользовательская "бета" — это еще далеко не полный StarCraft. И все же... Что вам больше всего понравилось в игре? Что произвело наибольшее впечатление?

Aridin: Самое яркое впечатление? Наверное, это разнообразие рас, юнитов и зданий. Это не просто визуальные различия, это принципиально разные ПОДХОДЫ к игре. Немало времени вы потратите только на то, чтобы понять, как использовать эту разницу себе на пользу. Игра роскошно выглядит, и вы буквально кожей чувствуете результат длительной и кропотливой работы. Масса мелких деталей, сотни "безделушек" на карте, которые, как правило, ничего не делают, просто добавляют немного "перчика" в происходящее. Трудно сказать, что конкретно произвело наибольшее впечатление. Все вместе, от самого мощного редактора уровней, который я только видел, до картинки в заставке. Blizzard не зря столько времени потратила на эту игру, поверьте мне.

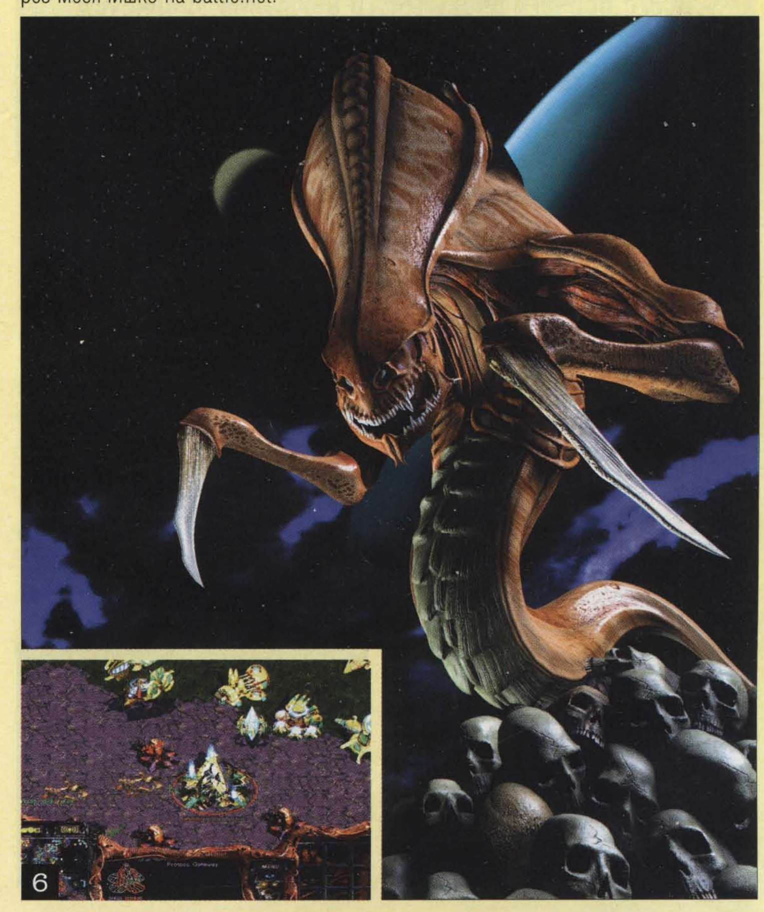
Mike: Мне нравится та атмосфера общности, которую дает battle.net и StarCraft. Когда я вхожу в чат, меня все приветствуют и предлагают сразиться (скорее всего, это из-за моей web-страницы). Кроме того, меня привлекает простота и цельность интерфейса, который позволяет с такой легкостью организовывать multiplayer-игры. Само разнообразие multiplayer-игрищ не идет ни в какое сравнение с WarCraft 2, где условия обсуждались "на лету" — вроде "каждый за себя" или "верх против низа". Хорошо, что в StarCraft все это встроено в систему.

Когда выйдет полная версия, в любое время дня и ночи вы сможете найти себе соперников. И что самое главное, все это ничего вам не стоит! Вот что здорово.

Logic?: Multiplayer — это все, что я видел, и пока больше всего меня поразили три различные расы, обилие стратегических приемов, необходимых для победы, и хороший баланс в multiplayer-сражениях. Игра — явный победитель, в ней есть для этого все! Да, совсем забыл сказать о звуковом оформлении! Каждый юнит имеет около пяти разных вариантов отзывов, которые выбираются случайно.

.EXE: Ok, ребята, спасибо за интересные ответы! Надеюсь, встретимся через месячишко на battle.net!





6. Верoломные Zerg'и нашли оригинальный способ расправиться с базой Protoss — они построили на ее территории Hatchery и начали заливать окрестности Creep'ом (см. словарь!).

Чтобы помнили

Олег Хажинский, Ольга Цыкалова

"Битва империй"

В наши дни редко встретишь примеры уважительного отношения к прошлому. Новоявленные псевдоспециалисты кроят нашу историю, как хотят, придумывая порой поразительные по своей абсурдности детали. Особое раздолье для фантазии "новых историков" — сюжеты компьютерных игр. Знакомясь с некоторыми стратегиями, невольно задумываешься, какой ногой — правой или левой — все это писалось и сколько секунд было потрачено? К счастью, у любого правила бывают исключения. Московская компания New Media Generation готовит к выпуску новую стратегическую игру в реальном времени, в которой помимо всего прочего очень много внимания уделяется исторической корректности материала. Проект носит название "Битва империй" и должен быть опубликован в конце нынешней весны.



первые попав к ребятам в студию, мы были поражены обстановкой. Показалось, мы в библиотеке. Всюду книги, книги, книги до потолка! Исторические романы, многотомные научные труды, редкие фотоальбомы экспонатов исторических музеев всего мира, материалы по вооружению и одежде прошлых лет — сразу видно, здесь работают серьезно. Начинаем разговор с продюсером проекта Алексеем Рыбаковым, и, разумеется, почти сразу беседа перетекает в историческую плоскость...





Уроки истории-1

Если помните, в 1425 году передовые полчища ацтеков высадились на южном побережье Испании. Страна, ослабленная войнами с маврами и соседней настырной Португалией, не смогла оказать сколько-нибудь серьезного сопротивления захватчикам. За Испанией настала очередь Португалии. С особой жестокостью ацтекские воины преследовали население Италии: в один день они истребили всех имеющихся в государстве младенцев мужеского пола, так как, согласно древнему пророчеству, один из них должен был стать дедушкой покорителя ацтеков.

Почти без сопротивления сдалась нежная и ленивая Франция, измученная к тому же феодальной раздробленностью. Англия и не подумала прийти на помощь своим континентальным братьям и навсегда замкнулась в своих мелких островных делах. Гораздо дольше сопротивлялись разрозненные немецкие княжества, но не прошло и трехсот лет, как вся Западная Европа оказалась под красной пятой ацтекских завоевателей. Вот почему с такой надеждой народы порабощенной Европы смотрели на восток, где набирала силу и могущество их последняя надежда — Росская империя.

Первые вылазки

Здесь все и начинается. Мы играем за россов, и наша задача — обратить в бегство полчища ацтеков, более 200 лет терроризировавших Европу. Подходим ближе к компьютеру, на котором запущена рабочая версия "Битвы империй" (название тоже рабочее и вполне может поменяться!). Происходящее на экране почему-то сразу вызывает ассоциации с KKnD. Островок зеленой суши посреди океана, волны очень красиво омывают берега, а в глубине острова — оживший лес шелестит листвой на не слышном пока ветру (звуков в игре еще нет). Красиво. Посреди леса — здание, по архитектуре напоминающее постройки в Коломенском. Продюссер "Битвы" колдует над не прорисованной пока панелью управления, и из дворца выползают на свежий воздух солдаты, конники и даже некая паукообразная машина о шести ногах. Легким движением мыши группа обводится прямоугольником (внутри него



изображение становится темнее — это было в 7th Legion и смотрится очень эффектно) и отправляется в поход. Небольшая заминка в компании наших путешественников, и строй отправляется открывать новые места на карте. Еще одно "веяние времени" — "туман войны" густеет не сразу, а постепенно, сразу видно, что 16-битный цвет используется вовсю.

Прощай, Click & Kill?

Разработчиков слегка обижает наше предположение, что "Битва империй" сделана в "формате C&C". "Тогда уж в формате Dune 2", — говорят они и начинают рассказ об особенностях игры. В ходе повествования открывается немало интересных моментов.

Создатели попытались отойти от стандарта Click & Kill, который взят на вооружение в большинстве RTS. По большому счету такие игры порой превращаются в action, в котором очень мало места уделяется планированию тактики и стратегии боевых действий. Быстро строй базу, быстро создавай толпу, быстро бросай ее на врага — этот порядок действий, к сожалению, остается неизменным на протяжении всей истории RTS. Игрок может одновременно контролировать только одну битву. Остальные стычки остаются за кадром и, как правило, заканчиваются для нас не слишком удачно.

В "Битве империй" место "кучек" юнитов занимают "группы". В чем отличие? Куча — это нечто бесформенное и бесхозное, что-то вроде стада коров. Группа, напротив, имеет организацию, у нее есть командир. В новой игре даже "группа из одного юнита" будет иметь своего командира, старшего. Теперь мы отдаем приказы не "куче", а командиру, который затем руководит группой автономно, без нашего вмешательства. Такой подход делает игру более "стратегической", более

1. Картина неизвестного художника. "Ацтекский мальчик играет на свирели". Холст, масло.







"умной", чем ее real-time-собратья. Вы не запутаетесь и не растеряете силы даже в пяти-шести одновременно идущих стычках. "Баз"-городов может быть несколько — и вам совсем необязательно следить за всеми подряд, на помощь приходят командиры. По сути, за игроком остаются только вопросы планирования, строительства и формирования групп, и стараться стать затычкой в каждой бочке нет никакой нужды. Но — возможно.

Уроки истории-2

Несмотря на быстрый рост территории, усиление армии и научно-технический прогресс, 17 век выдался для Росской империи крайне тяжелым. Она оказалась между двух огней: на востоке ей угрожала таинственная Китайская империя, подчинившая своей власти Японские острова и бескрайние степи Монголии, а на западе готовились к последней битве за завоевание мира кровожадные ацтекские армии. При этом китайцы, мня себя в полной безопасности, постоянно тревожили набегами как росские, так и ацтекские земли, прекрасно осознавая, что ацтеки — морской народ и никогда не смогут преодолеть гигантские степные пространства, лежащие на пути в Китай, а их громадные плоты, не приспособленные для кругосветных путешествий, вряд ли будут в состоянии проделать длинный путь вокруг мыса Доброй Надежды.

Разброд и шатания

Авторы игры не скрывают, что порой им приходилось отказываться от эффектных сюжетных ходов ради сохранения исторической корректности. Многих персонажей, придуманных на ранних этапах разработки, пришлось исключить после консультации с сотрудниками Государственного Исторического музея и Института стран Азии и Африки. Особенно тяжко приходится художникам студии — изображение расшитых одеяний китайских самураев требуют часов кропотливого труда. Правда, результат их работы заслуживает самой высокой оценки.

Юниты очень точно прорисованы и прекрасно анимированы. В процессе разработки было решено отказаться от "честного 3D-рельефа", и поэтому технологический уровень игры примерно соответствует тому же KKnD (или Red Alert). Однако общий "видеоряд" выглядит очень профессионально, и если звуковое оформление не подкачает, будет совсем хорошо.

Разумеется, введение "командиров групп" потребует разработки специального интерфейса между нами и подчиненными. Здесь у создателей уже все продумано. Несколько типов движения — от осторожного до "бей все, что движется", особенные режимы атаки — "уничтожить конкретный юнит", "очистить от врагов указанный квадрат местности и держать его", "очистить квадрат и преследовать всех, кто в нем находился", и подобные им довольно сложные команды как раз и позволят нам переложить рутинные задачи на плечи наших младших замов.

Командиры, в свою очередь, обязуются распоряжаться своими подчиненными бережно — не лезть на верную смерть, отступать в случае необходимости и т.д. Особенно нам понравилось, что военачальники будут менять построение своих отрядов в зависимости от ситуации. Обычно "куча" юнитов, переползая из пункта А в пункт Б, разбредается кто куда. В "Битве империй" командиры не дадут слишком бойким товарищам уходить в отрыв. В походе отряд будет двигаться колонной, а при первых признаках опасности — перестраиваться в боевой порядок (например, конница впереди, лучники — за ней).

Экономика

Лесорубы и работники золотодобывающей промышленности были отправлены на пенсию, ресурс в игре будет один, и источником его станут города. Игрок сам будет решать, по какому пути развиваться каждому городу. С помощью десятков зданий и апгрейдов городок можно превратить в добывающий центр, в военную базу или в оплот науки и техники. Конечно же, в ходе игры приоритеты позволено изменять, но деление сохранится — скажем, город, полный тупых работяг, никогда не сможет построить дирижабль с паровым двигателем.

Скорее всего, в "Битве империй" нам не дадут возводить постройки в произвольном месте. Дома будут возникать неподалеку от центра, постепенно окружая город кольцом. Сделано это, очевидно, для того, чтобы не отвлекать стратегов от главного — планирования и проведения тактических маневров.



До весны!

Итак, снежные люди, вывезенные китайцами из Гималаев, медлительные, но смертоносные шагающие машины ацтеков и наводящие ужас дирижабли россов встретятся на одном поле брани в этой эпической саге, как бы сошедшей с полотен художников-баталистов. Приятно, что сегодня, когда история нашего Отечества покрывается пылью забвения, находятся люди, которые пытаются по крупицам восстановить утерянное. Очень здорово, что молодое поколение игроманов если не с помощью книг и музеев, то хотя бы из компьютерных игр узнает, как триста лет назад их предки спасли мир от ацтекского нашествия и остановили экспансию Китая. По ориентировочным данным, игра выйдет в конце весны. Ждем.

Снежные люди, вывезенные китайцами из Гималаев, смертоносные шагающие машины ацтеков и дирижабли россов встретятся на одном поле брани.



Список рекомендуемой литературы

1. Корли М. От Кордильеров до Урала. Записки очевидца. NY, 1976.
2. Формовой Ж. Лодка плывет. Инверсия ирреального. Московский рабочий, 1996.
3. Якубецкий Г., Гризго Д. Массаж мозга в полевых условиях. Детгиз, 1961.
4. Цыкалова О. Ацтеки среди нас. Автореферат на соискание ученой степени кандидата исторических наук. Москва, 1995.

2. Графика — живо и ярко. На высоте и анимация.

3. Классический пример архитектуры XVII века. Легко узнаваемы культовые сооружения ацтеков и избы россов.

Возвращение Warhammer, или Острое желание Игры

Олег Хажинский

Warhammer: Dark Omen

Длительное отсутствие хороших игр действует на психику негативно. Ежевечерние прогулки по унылым лабиринтам Q2 усугубляют ситуацию. В голову приходят совершенно дикие идеи — например, пройти еще раз третий X-COM или купить джойстик с обратной связью. К счастью, зима скоро кончится, разработчики оттают и дружно примутся заваливать нас новыми играми. Первая ласточка уже прилетела: долгожданный Warhammer: Dark Omen (разработчик Mindscape, издатель Electronic Arts) отпочковал от себя демо-версию и разослал ее всему миру по сети Интернет. "Дема" так и называется — Net Demo.

Товарищи, туго соображающие по-английски, могут решить, что над ними издеваются: как это "нет демо"? На самом деле "демо" есть, да еще какое! Правда, хватает Net Demo ровно на один зуб — в игре всего одна несложная миссия. Скорее этот предварительный показ можно назвать "демонстрацией силы". И в этом случае Mindscape удалось добиться успеха — я раздавлен и жду полной версии.



Потомок рогатой крысы

Если вы родились не в 1997 году и любите стратегические игры, то должны знать прямого потомка Dark Omen — Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Та игра поистине обогнала свое время, причем во всех смыслах. Честный трехмерный рельеф (полтора года назад!) с тех пор был реализован только в Myth, если говорить о стратегических играх. Нелинейный сюжет и сбалансированный набор сил пленил игроманов, и не только их. Известно, например, что практически все российские разработчики стратегических игр считают "Рогатую крысу" образцом для подражания.

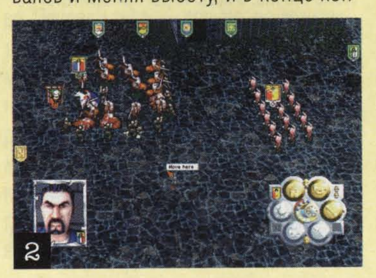
К сожалению, не все в те времена могли позволить себе роскошь поиграть в Warhammer без "тормозов". Представьте себе удивление 486-го процессора и молодой тогда еще Windows 95, которых попросили повернуть 3D-поверхность с домами, горами и елками! Горькая ирония состоит в том, что потомок Warhammer'а на P166 работает ничуть не быстрее своего дедушки на 486DX4/100, но зато теперь у нас есть 3Dfx!

Игрок сходит с ума

Начало миссии заставляет на секунду задержать дыхание от восхищения: камера пижонски скользит над черепичными крышами домов, поворачиваясь и меняя высоту, и в конце концов плавно замедляет свой ход над церквушкой в центре городской площади. Строка подсказки предлагает расположить свои силы, но мне некогда — я, как сумасшедший, мотаю камеру над городом, успевая заметить, как раскачиваются на ветру уличные вывески и клубится дым из печных труб. Управление изменилось кардинально. Если раньше вращение и увеличение/уменьшение игрового поля были роскошью, доступной лишь посредством специальных кнопок, то теперь двигать поле так же естественно, как дышать. Вращение и "зумминг" осуществляются с помощью клавиш курсора, а движение, как обычно, — по правой кнопке мыши. Управление может показаться непривычным, но на самом деле оно очень функционально.



Чрезвычайно удобное средство — фиксированные уровни увеличения места под курсором. Овладев этим приемом, вы сможете моментально переноситься из одного места карты в другое, получая именно ту картину, которую хотите видеть. Плоские, как бы распластанные по земле персонажи из первого Warhammer'а выглядят здесь более "трехмерными", и при повороте камеры рывки не так бросаются в глаза.





1. Даже такие крупные фрагменты 3D-изображений, попадая в кадр, не в состоянии "уронить" частоту кадров. Viva 3Dfx!

2. При максимальном увеличении становится особенно заметно, что юниты оказались в этом 3D-мире проездом.

3. Магия в действии. Товарищ волшебник демонстрирует собравшимся эффект "бласт".





Myth с высоты птичьего полета

Как обычно, нас просят расположить свои силы перед началом миссии. Задача проста — удержать центр городка от нашествия нечисти. Из доступных сил — кавалерия, пара отрядов лучников, немного пехоты, волшебник и даже артиллерийский расчет. Управление в бою сильно упростилось и, на мой взгляд, стало гораздо удобнее. Исчезли громоздкие панели, сужающие окно до размеров амбразуры. Вместо них — изящный круг меню, содержащий всю необходимую информацию, и дополнительные меню, "выпадающие" в случае необходимости. Все привычные команды остались, кроме, пожалуй, перестроения. Жаль, после Myth нам этого будет не хватать.

Уследить за десятком разбегающихся отрядов — дело непростое, но разработчики нашли очень удачный ход: уползая за экран, отряд, наш или вражеский, оставляет за собой герб-азимут. С его помощью, не имея визуального контакта с группой, можно отдать ей команду или натравить на нее артиллерию.

Если в Myth "один в поле" вполне мог быть воином, то здесь это скорее ходячий труп. В Dark Omen счет идет не на юниты, а на отряды. Другой масштаб. То, чего так хотелось в Myth, — больше увеличения, мы получим в Dark Omen. С высоты птичьего полета все видно как на ладони, поэтому потребность в карте отпадает (хоть она и доступна по кнопке TAB). Покапризничав в неумелых руках, интерфейс усмиряется и показывает свою настоящую мощь. Легкость и быстрота, с которой играющему удается менять угол зрения, перемещаться между "горячими точками" и отдавать приказы, просто поражают. Единственное, что мне не понравилось, это отсутствие "горячих кнопок" для рутинных операций вроде стрельбы из лука. Надеюсь, эти кнопки просто не указаны в txt-файле.

Совершенно очевидно, что на наших глазах формируется абсолютно новый подход к управлению в RTS-играх. Увы, в будущее не берут игры с рисованными картами.

Тактика и немного стратегии

Разумеется, все эти 3D-красоты и сверхудобный интерфейс служат лишь одной цели — раскрыть и вытащить наружу скрытый тактический гений игрока. Превосходящие силы врагов прут со всех сторон, но при правильном поведении победа одерживается очень легко. Артиллерия и лучники способны здорово ослабить, а порой и полностью уничтожить отряды наступающих скелетов. Несмотря на мизерный масштаб, траектория полета каждой стрелы и ядра рассчитывается отдельно, и на больших дистанциях ваши лучники будут бесполезны. Как и в Myth, спины ваших товарищей будут открыты для дружеских стрел, так что, выражаясь словами одного из персонажей Dark Omen, "смотри, куда стреляешь!". Очень эффективное средство обратить в бегство противника — ударить ему в тыл или с фланга. Приятно наблюдать, как с протяжным криком "Ура!" горстка ваших конников "делает" превосходящий по силе отряд. Иногда, правда, всадники не успевают завершить "боевой разворот" и промахиваются. Знаете, как это бывает...

Затесавшийся в компанию маг показывает чудеса пиротехники, правда, недолго — до первого личного знакомства с отрядом скелетов. Из заклинаний нам были продемонстрированы неизменный fireball и blast — эффектная штука, способная при удачном раскладе испепелить кучу народа — и своего, и чужого.

Рисованных персонажей, то и дело возникающих с докладами, сменили 3D-личности, открывающие рот и мотающие головой. Командиры отрядов периодически заявляются к вам с требованиями оказать помощь, причем синяков и кровоподтеков на лице с каждым докладом все больше. Роскошный финал — полный муки предсмертный крик очередного соратника и темный экран. Connection lost. Пожалуй, стоит обратить внимание на качество оцифровки — периодически появляющиеся скелеты шепчут свои угрозы так, что мороз по коже.





Ну, мне пора!



С трудом отрываюсь от перечисления достоинств игрового engine и закругляюсь. "Дема" показала нам лишь малую часть богатств полной версии. Нас ждет оригинальный и, обязательно, нелинейный сюжет, куча новых персонажей и целый сказочный мир, где непременно найдется место подвигу. Уже ясно, что начало весны ознаменуется появлением исключительно сильной и весьма сбалансированной игры. Кстати, хорошая новость — Dark Omen поддерживает все мыслимые разновидности 3D-акселераторов, и кроме того, минимальные требования P120 и 16 Мбайт не выглядят заниженными: даже без аппаратного 3D, отключив высокое разрешение и прочие вкусности, вы сможете играть. Нет, вы просто обязаны будете играть!

Warhammer: Dark Omen

Нас ждет оригинальный и, обязательно, нелинейный сюжет, куча новых персонажей и целый сказочный мир.



4. Опытные лучники в состоянии уничтожить целый отряд скелетов с двух-трех залпов. Но, увы, в рукопашную они ходить не любят...

5. Максимальное удаление. С высоты птичьего полета хорошо видно, как подлый Некромансер творит свои черные дела.

6. После победы – праздничный салют.

7. Дыхание будущего величия – каждый отряд получает после битвы очки-опыт. Увы, миссия в "деме" всего одна...

И на Луне растут деревья!

Олег Хажинский

Battlezone

Беспокоит преступно низкий уровень поклонения игре будущего Uprising. То ли фанаты action испугались слова "strategy", то ли поклонники стратегий — слова "action", но факт налицо: не все еще продали последнее кашемировое пальто ради заветной платы 3Dfx, далеко не каждый еще готов воспринять продукт кровосмешения action и strategy как единственно правильный путь развития игрового сообщества. А посему даю вам второй шанс успеть на поезд "Крыжополь–Будущее", билеты пока бесплатно, на каждом крупном игровом сервере, пароль — Battlezone.

Давайте немного помечтаем. Всем нравится Total Annihilation. Живо, бодрит, и юниты трехмерные. Допустим, пройдет полгода или год, и нам предложат TA2, где к юнитам присоединится и рельеф. Вообразите себе — игровое поле вращается, как заведенное, приближение/удаление всякое, на танках текстурки кое-где проглядывают — пригоже, стремительно, что еще надо нашему брату?

Ну а раз все в игре у нас теперь "полный 3D", что мешает приблизить игровое поле настолько, чтобы наконец ощутить себя в шкуре солдата или робота? Посмотреть на происходящее, как говорится, глазами очевидца? Ничто не мешает, кроме содержимого небольшой серой коробки справа/слева от вашего монитора. Ладно, пусть пройдет еще один год, и праправнук C&C, некто TA3, явит себя миру. Абсолютный симулятор боевых действий, в котором вы сможете взглянуть на мир из резных окошек Town Hall, покурить под перекрестным огнем лазерных батарей и, выбросив бычок в 3D-урну, взмыть в небеса, чтобы, подобно человеку-легенде Юрию Гагарину, оценить красоту родной планеты с круговой орбиты. Красиво? Да. Хочется? Еще бы. Подождите пару лет. А те, кто не хочет ждать, — поиграйте в Battlezone.

Не все таку просто

Разумеется, чудес не бывает. Battlezone не новый "Tide", и даже не "Stimorol без сахара, с оригинальным, но мятным вкусом". Придется пока перебиться без резных окошек, да и с курением надо бы повременить — дело-то происходит на Луне, а в скафандре курить — здоровью вредить. Но все остальное правда — и лазерные батареи, и Юра Гагарин, и ревущие 60-е.

Сюжет Battlezone гениален, но мне хочется приберечь детали до выхода полной версии, благо это случится через месяц. Глупо скрывать, что речь идет о битве американских и русских космонавтов на Луне — глупо, догадаетесь по картинкам. Первый кадр первой миссии — до боли знакомый лунный модуль "Аполлона". Камера облетает аппарат по кругу, в то время как взволнованный голос за кадром рассказывает о тяжелой жизни американских астронавтов во время холодной войны. Камера продолжает свой бег, и вот за ближайшей лунной грядой открывается футуристическая картина — модули жилых отсеков, огромный радар и летающие агрегаты всех размеров на стоянке. Добро пожаловать на американскую военную базу, солдат!

Q, который мы потеряли

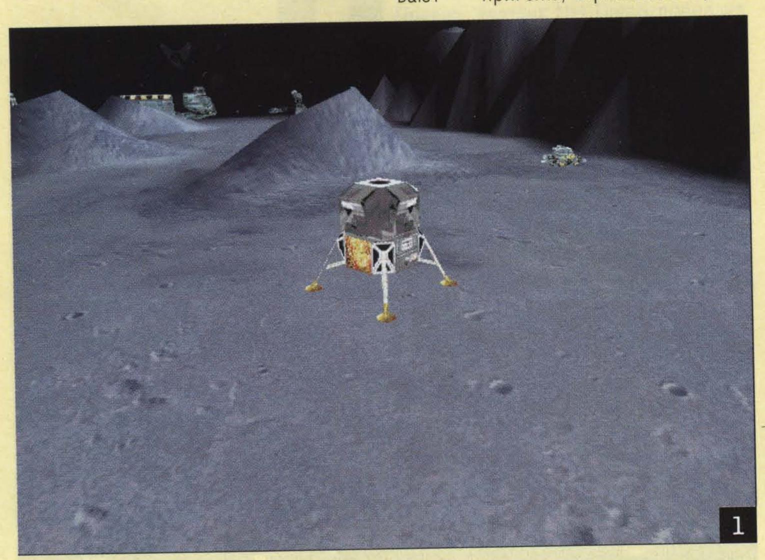
"На первый взгляд, это action, но на самом деле это чистой воды стратегия". Я мог бы так написать, но не буду этого делать. Давайте сразу расставим точки над "X". На первый взгляд, Battlezone — это action, на второй и на третий взгляды — тоже action, и на самом деле — это чистой воды action. Но совершенно особого рода. Можно сказать, action моей мечты.

Представьте себе Quake, в котором игрок сможет руководить целой оравой подобных себе головорезов. Плюс к тому — вы получаете в свое распоряжение танки, истребители, хитроумные камеры для дистанционного наблюдения. По рации связываетесь со своими подчиненными, отдаете приказы и контролируете их выполнение с помощью "вида сверху". В нужный момент спускаетесь с небес в дубленую шкуру десантника и, как полноценный квакер, носитесь по лабиринтам и выносите всех и вся... Да, звучит красиво, но такого Quake никогда не будет. Мы говорим о новом игровом жанре — интеллектуальных action или RTS нового поколения.

Доза адреналина из ампулы с названием "action", сложность и разнообразие, свойственные всем стратегиям, и недостижимая ранее в этом жанре реалистичность, подарок 3D-технологий, — вот что такое Battlezone.

Стратег с бластером

Игра поначалу, похоже, не понимает, что имеет дело со стратегом. Главное дей-



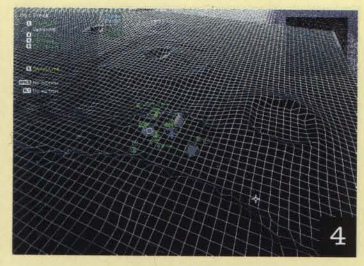
1. Посадочный модуль "Апполона" — первый, но не единственный сюрприз в Battlezone.



2. Уникальные кадры. Корреспондент .EXE в результате недопустимого обращения с оружием взлетает на воздух вместе с обломками транспортного средства.



3. Первым делом враги пытаются вывести из строя командный центр. Несколько охранных башен по периметру надежно защитят базу от незваных гостей. На фото — все готово к встрече оппонентов.



ствующее лицо — вы сами. Игрок с удивлением обнаруживает себя внутри скафандра с торчащим из-под правой подмышки бластером, который покачивается при ходьбе. Как, впрочем, и сам скафандр. Побегав какое-то время по территории базы и расстреляв половину боезапаса в Млечный путь, мы постепенно приходим в себя и начинаем понимать, что на Луне мы не одни.

Во-первых, есть Голос, который периодически чего-то требует, просит и умоляет. А во-вторых — есть постройки и летательные аппараты, которые нас слушаются. В отличие от Uprising, где игрок был привязан к танку, как йог к своему пупу, здесь мы можем менять средства передвижения, словно перчатки. В демо-версии полетать удалось и на быстроходном скауте, и на неком летающем танке, и даже на тяжеленном бомбардировщике, с помощью которого я, играючи, в три приема уничтожил всю свою базу. В полной версии кораблей обещается чуть ли не 20 с лишним.

Первые несколько миссий ощущения чего-то великого не оставляют. Сбегай туда, принеси то, защити это — классические задания из какого-нибудь симулятора боевых роботов. Игра на глазах покидает отдел стратегий. Конечно, кое-какие ростки сознания у окружающих тебя трехмерных объектов пробиваются. Подлетев, например, к Recycler'у (это местная фабрика), мы можем заставить его следовать за нами, указать ему гейзер, на котором нужно "укорениться", и даже приказать сделать какой-нибудь аппарат — скажем, сборщика металлолома. Это здорово, но стоит какому-нибудь врагу подлететь поближе, как нам приходится бросать все дела и носиться за обидчиком по окрестным кратерам, оглашая вакуум стрельбой и ругательствами. Несолидно как-то получается, господа стратеги.





Интерфейс управления пугает. Стоит поймать в прицел нужный объект, от него протягивается полоска-указатель к меню и радару. Содержание меню меняются в зависимости от контекста. Так как мышь управляет "головой" играющего, пункты меню выбираются с помощью клавиатуры. Теперь представьте, что на экране десяток кратеров и зданий. Одно движение мыши — и меню сходит с ума, пытаясь вам угодить. А вокруг еще стрельба, прицел сбивают ошалевшие сборщики металлолома. Короче, не до стратегического мышления. Самому бы в живых остаться.

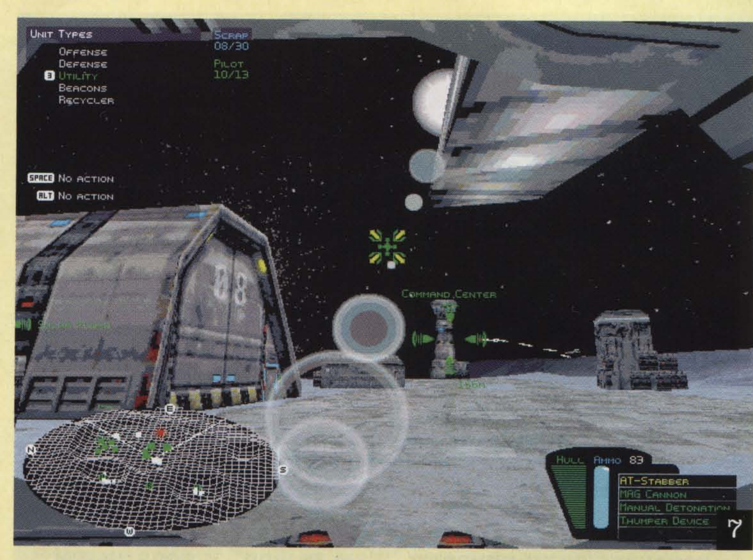
Люди в красных скафандрах

Под занавес на меня вдруг снизошло озарение — стало понятно, как пользоваться интерфейсом. Оказывается, вовсе не обязательно тыкаться лбом в фабрику, чтобы приказать ей что-нибудь сделать. Все и вся на базе — защитные башни, танки и катера, фабрики — управляется ДИСТАНЦИОННО, с помощью лаконичного, но очень мощного меню. Произвести пять новых лазерных "туреток", пригнать их сюда и установить здесь, здесь и здесь — такие задачи решаются элементарно, не глядя на клавиатуру и без отрыва от основной деятельности — массажа кнопки "fire".

Вид со спутника (если он есть, конечно) поможет поклонникам классических RTS разглядеть Battlezone в привычном свете. Все постройки видны как на ладони, и с помощью кнопочного меню и мыши вы можете вести боевые действия с таким же успехом. Единственная просьба — берегите маленького человечка с бластером подмышкой, это — вы. Собственной персоной.

Под конец игры (в "деме" на удивление много миссий, около пяти) местное командование наконец разглядит в вас великого стратега и поставит во главе всей базы. В последней миссии игрок сможет перестать корчить из себя Рэмбо, доверившись тактическому гению и собственным подчиненным.

Да, Uprising — детский сад и уж точно action по сравнению с Battlezone. Здесь все сложнее и интереснее — нет дурацких аркадных ограничений на количество юнитов, а главное — в наших руках полный контроль над всеми юни-



тами в игре. Защитные "туретки" могут менять свое месторасположение, танки и прочая машинерия умеют самостоятельно искать противника, причем любой объект можно взять с собой "в свиту", или непосредственно указать цель, или оставить защищать конкретное здание. Вариантов, как и в реальной ситуации, масса. В демо-версии не "прозвучало", для чего нужны маяки-видеокамеры и как прокладывать маршрут движения. Но средства эти уже заложены в интерфейс, а значит, полная игра будет еще разнообразнее!



Сюжет кидает игрока из огня да в полымя. Интерес — колоссальный. Увлекает страшно — попробуйте. "Орлиное гнездо", кстати, защитить так и не удалось. Вероломные русские превосходящими силами выбили нас с насиженного места, оставив возмущенных американских геймеров дрожать от ненависти и желания отомстить. Согласны ли мы передислоцироваться на Марс, спрашивает нас игра. Конечно, согласны, кричим мы, нажимаем кнопку Next Mission и... просыпаемся. Продолжение следует. Увидимся через месяц!





4. Тактический вид — неплохой вариант для тех, кто еще не отвык от стиля управления а-ля C&C.
5. Мама, кто эти люди в красных скафандрах?

6. Как это работает. Вы производите "туретку", указываете для нее место и жмете "пробел". Все! Туретка сама найдет дорогу, вы занимаетесь уже другими делами.

7-8. Два мира — два детства. Игра без 3D-акселератора вполне допустима, но вы здорово теряете в качестве изображения.

Рот робота

Олег Хажинский

RoboRumble

Как вы помните, на прошлогоднем торжестве RTS'97 переходящими призами "Наш выбор" и почетными грамотами были отмечены "клоны второго поколения" Dark Reign, Age of Empires и Total Annihilation. Однако среди прочих на параде присутствовал весьма скромный и незаметный участник польской национальности — некто Reflux. Товарищ плелся в конце колонны и тащил на себе тяжеленный транспарант "Я — игра третьего поколения". В качестве доказательства представитель новой генерации периодически демонстрировал зевакам пару неразборчивых картинок и зачитывал рекламный текст. Встречен был прохладно, а кто-то даже кинул ему вслед гнилой помидор, но промахнулся. Но вот...



...Прошло время. Скромный товарищ Reflux сменил имя на звучное Robo, фамилию выбрал Rumble, обрел издателя (TopWare) и делегировал в мир свою демо-версию. Итак, раскрывайте объятия — первая полностью (я имею в виду целиком, вся, без остатка) трехмерная стратегия в реальном времени. RoboRumble. "Это было круто", — любили повторять наши друзья Бивис и Батхед. Это будет круто, говорим мы.



Битва на роботах

Сюжет, как это обычно бывает, несколько олигофренический, поэтому предлагаю перенести его обсуждение на неопределенное будущее. Мы хорошие, они плохие. Мы — это интеллигентного вида, олицетворяющий Ум гражданин с микрофоном, как у Мадонны, или сурового вида тертый вояка со шрамом через всю физиономию, призванный выражать Силу (в демо-версии, впрочем, недоступный). У нас есть команда — референт-феминистка, бессердечно отвергающая наши ухаживания, проныра-советчик с серьгой, почему-то продающий свои секреты за деньги, странного вида гражданин-шпион, "эйнштейнообразный" ученый и робот, заведующий опциями. Поздравим разработчиков с очевидным успехом: вместо пунктов меню мы видим живых людей, и даже для того, чтобы сделать музыку потише или выйти из игры, сначала надо провести душевную беседу с роботом (варианты ответов прилагаются). Кстати, со временем надоедает.

3Dfx rulez

Начнем с первого, что бросается в глаза, — с графики. Красиво, быстро, даже стремительно, ярко, но со вкусом: глядя на RR, хочется начать длинную философскую речь о пользе 3D в стратегических играх. Привычными движениями игрок может вращать игровое поле, менять угол зрения (в разумных, с точки зрения процессора, пределах), а также приближать/удалять камеру. Качество и цветовая гамма текстур заставляет видавших виды зубров 3D action не стереть игру в первые семь секунд. Модели объектов — заборы, футуристические фабрики, огромные вентиляционные шахты, башни с прожекторами — проработаны на совесть. То же самое можно сказать и о главных действующих лицах игры — роботах. Для тех, кто еще не в курсе, — они также сделаны в 3D, и смотрятся реалистичнее, чем в Total Annihilation! Уровень спецэффектов коротко можно охарактеризовать так: Myth отдыхает. Пар, вспышки, обломки при взрывах, медленно гаснущие следы от ракет и излучателей — смотрите на картинки, что я тут распинаюсь?



Да, надеюсь, все наши читатели реалисты и не верят в Деда Мороза. Когда я говорю "стремительно", я говорю о 3Dfx-версии RoboRumble. Кроме того, игра предлагает запустить себя в режиме поддержки Direct3D (качество картинки такое же, но медленнее раза в два-три) и (хе-хе) software rendering. Разработчики не поступились ни одним из своих роскошных эффектов ради быстродействия, а потому у меня на P166 роботы ползали так, будто у них кончился бензин, развивая скорость порядка 2-3-х кадров в секунду. Как и в Myth, при скроллинге детализация уменьшается, что позволяет кое-как перемещаться по игровому полю. Увы, если в Myth можно было играть без аппаратной акселерации, то RR окажется по зубам только быстрым компьютерам.

Nether Earth forever

Если бы RoboRumble оказалась просто очень красивой стратегической игрой, это было бы уже хорошо. Но у нас есть в запасе еще один сюрприз. Выясни-





1. Палитра уровней достаточно однородна, но цвета подобраны со вкусом. Поле боя — это лабиринт.
2. Три робота встают вдоль прохода, маленький забегает внутрь, говорит "Ага, попались!" и убегает обратно. Разъяренные враги бросаются в погоню за маленьким и погибают под лучами Eraser'ов.
3. Похоже, именно такие картины называют "феерическим зрелищем". Наворачиваются слезы — дожили наконец-то...
4. Приступить к первой миссии не так-то просто — нужно поговорить с нашим секретарем. Как к ней обратится — "Добрый день, миссис" или "Привет!", — разве над этим мы должны думать перед выполнением особо важной миссии?



лось, что в нашем 3Dfx-красавце нашла свое новое воплощение Nether Earth, культовая RTS времен седого "Спектрума". Лидер проекта Адриан Чмиларж (Adrian Chmielarz) после суровых пыток сознался, что в детстве баловался Nether Earth и всегда мечтал сделать нечто похожее.

На самом деле, от игры моего (и Адрианова) детства осталось не так уж и много, а именно — роботы и возможность их самостоятельного конструирования. Шасси, корпус, вооружение, электроника — как в детском конструкторе, вы из десятков компонент собираете СВОЕГО железного парня.

В демо-версии "кубиков" нам дали очень мало. Из шасси — только жалкие тоненькие ножки, из-за которых наши "робо" кажутся неуклюжими толстячками, из вооружения — медленный и слабый лазер, и "eraser" — штуку помощнее, бьющую сразу тремя лучами в обход препятствий. Кроме того, каждую "железяку" позволено оснастить полезным витамином — экстраскорость, повышенная убойная мощь и т.д. Разумеется, чем качественнее компонент, тем он дороже. В отличие от старой Nether Earth, ресурсы приходят к нам "сверху", независимо от нашей деятельности, так что рекомендую сначала подумать, а потом штамповать свою армию.

Кстати, о "подумать"

В демо-версии всего две миссии, одна учебная, другая — боевая. И "наших", и "ваших" при всех различиях в технике и вооружении объединяет одно — база. База эта, правда, больше похожа на разукрашенную медузу, но дело свое знает — выделяет роботов. Уничтожь базу врага — и победа в кармане, вот и все правила. Но сказать проще, чем сделать. Nether Earth была весьма сложной игрой, где требовались одновременно и быстрые рефлексы, и тонкий расчет. Разработчики из Metropolis постарались, чтобы в RR было то же самое.

Пример — первая миссия. В загончике стоят штук девять вражеских роботов, оснащенных самонаводящимися ракетами. Когда наш робот суется в ворота, срабатывает сигнал тревоги, и враги дружно уничтожают пришельца. Один из постоянных обитателей редакции, условно назовем его "новый Х.М.", решил проблему просто. Он отправлял на смерть одну группу роботов за другой, пока все враги не были уничтожены. Это заняло немало времени, но результат был достигнут. Классический случай так называемого "синдрома Рэмбо" (известный французский поэт).

А можно поступить так. Создаются три мощных робота с Eraser'ами, а на оставшиеся деньги — один с дешевым лазером, но быстроногий. Три робота встают вдоль прохода, маленький забегает внутрь, говорит "Ага, попались!" и убегает обратно. Разъяренные враги бросаются в погоню за маленьким и погибают под лучами Eraser'ов. При некоторой удаче противник выносится в два приема с нулевыми потерями.

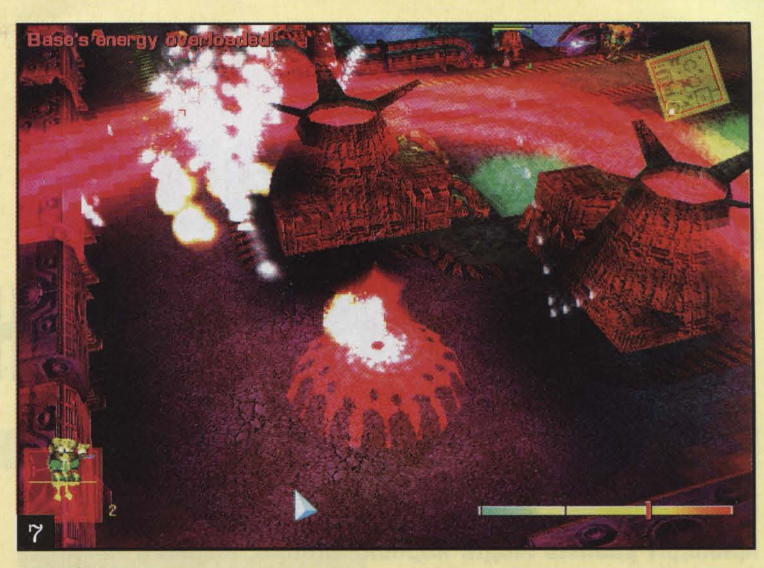
Что плохо

При всех своих достоинствах кое-какие недостатки уже виднеются. Игра явно не оптимизирована для работы без акселератора. Это нечестно по отношению к "неускоренным" игроманам. Кроме того, и это в сто раз хуже, я не смог отключить совсем или хотя бы сделать потише музыкальное сопровождение, и через полчаса игры от услуг колонок пришлось отказаться.

Больной вопрос — AI противника. Пока не совсем ясно, как будут вести себя роботы врага в сложной боевой ситуации. Во второй миссии AI посылал своих подопечных в пекло "по мере производства", никогда не объединяя их в группы и не устраивая засад. Роботы уверенно шли одной и той же дорогой, обстреливая моих "тонконогих", но никогда не забывали про цель "номер один" — мою несчастную базу.

К собственным "робо" у меня также найдутся претензии. Иногда кажется, что лучше не "говорить" роботу ничего, чем указывать "убей такого-то". В этом случае он сначала тупо подходит вплотную к врагу, попадая под перекрестный огонь. С другой стороны, порой мои создания впадали в ступор и вообще игнорировали врагов. Проблема в том, что в игре очень простой, возможно, слишком "интуитивный" интерфейс, — поэтому роботы и ведут себя не так, как хотелось бы. Посмотрим, что будет в финальной версии.





Зал ожидания

Итак, этой весной нас ждет исключительно приятный сюрприз. RoboRumbler может стать настоящим прорывом в области стратегических игр в реальном времени, игрой, после которой никто не захочет играть в НАРИСОВАННЫХ солдатиков. Причем высокие технологии — это не единственное достоинство будущей игры. Концепция "сделай сам", давшая жизнь Master of Orion и X-COM, прекрасно сработает и здесь, в RTS. Представьте себе разнообразие тактических решений, вообразите, как забавно будет выглядеть multiplayer вчетвером... В общем, игра явно стоит того, чтобы ждать ее выхода с нетерпением. А пока вы ждете, не забудьте заказать себе подарочек на 23 февраля или 8 марта — 3D-акселератор, конечно. Он вам понадобится.

RoboRumbler может стать настоящим прорывом в области RTS, игрой, после которой никто не захочет играть в НАРИСОВАННЫХ солдатиков.





5. Режим максимального увеличения. Красиво, но бесполезно — здесь нужна общая картина.

6. А вентилятор-то вращается!

7. База имеет три "жизни", три энергетических уровня. Потеряв "жизнь", база оглашает окрестности чудовищным взрывом, сметающим все живое вокруг. И ваши атакующие силы тоже. Чисто аркадный ход, но весело.

8. RoboRumbler без акселератора. Нет цветных теней, отовсюду "торчат" пикселины, но в целом — все те же эффекты, что и в ускоренной версии. Цена — низкое быстродействие.

Да, господин премьер-министр!

Олег Хажинский

Меня здесь явно держат за кого-то другого. Каждый день приходят разные люди. Хорошо одетые, важные господа. Они говорят мне странные вещи. Про рыбу, которую нельзя ловить. Про Олимпийские игры, к которым мы не готовы. Про длину рабочего дня. Они все время что-то придумывают. Они такие выдумщики! Главное — не отказывать, тогда они начинают сердиться и угрожать. На любой вопрос следует отвечать "Да". Тогда они уходят. Я так считаю — раз уж попал в сумасшедший дом, сиди тихо и не высовывайся.

The Third Millennium



вы, приходится признать — за последний год мой мозг полностью атрофировался. Как печально. Писать про C&C-клоны так легко. Здесь меню слева, там меню справа. Здесь танки, там гоблины. Раз-два, тричетыре, кто шагает дружно в ряд, пионерский наш отряд. Плохо становится потом, когда встречается на твоей дороге что-то по-настоящему сложное. Вот как сейчас, например. Cryo, мать родная, делала бы себе квесты с ходилками и дальше. Так

Мозг тихо стонет под напором французского гения. Хочется поиграть в акселерированный Frogger.

нет, получите стратегическую игру. Third Millennium, игра, которую мы ждали всю жизнь. Глаза б на нее не смотрели...



Президент мира

В Cryo, очевидно, рассуждали так. "Мы никогда в жизни не делали стратегий. Чтобы мы сейчас ни создали, нас обвинят в подражательстве и отсутствии корней. Так давайте сделаем самую большую в мире стратегическую игру, чтобы все американцы подавились!" Сказано — сделано.

Представьте себе обычную изометрическую проекцию a la "любой экономический симулятор". Зеленые поляны, леса, горы, в горах шахты, в полях фермы. Строительство, геологоразведочные работы, добыча полезных ископаемых. Привычная с пеленок картина. Теперь поменяем масштаб. Целый регион, десяток городов, множество ресурсов, огромное население со своими проблемами. Интересно? Теперь берите еще выше — целый континент. Сотни городов, наука, экология, демографический кризис. Последний шаг — не закрывайте глаза — весь земной шар!

Титаны из Cryo взвалили на себя гигантскую задачу — моделирование Мира. Масштаб нашей деятельности настолько велик, что не поддается описанию, — от ведения ядерной войны с Америкой до строительства детского парка на южном побережье Мадагаскара. Мозг тихо стонет под напором французского гения. Хочется поиграть в акселерированный Frogger.

Игры в политику

Действие начинается 1 января 2000 года. Проснувшись далеко за полдень и выпив немного рассола, вы вдруг вспоминаете, что являетесь губернатором штата. Какого штата, мать твою? В игре их 31 одна штука. Штаты не выбирают, господа. Выбирают Родину. Америка, Европа, Шестая часть суши, Африка и Китай с Австралией — что вам ближе? Рекомендую все взвесить. Тихоокеанский регион перенаселен, негде домика впихнуть, кругом вода. Зато много рабочих рук и наука на высоте. С Африкой другая проблема — безработица почти во всех отраслях — 50%, уровень жизни катастрофически низкий. Но — места свободного навалом и ресурсы чуть ли не под ногами валяются. В просвещенной Европе свобода слова и разрешены аборты. Там гринписовцы шагу не дадут ступить. Так что легкой жизни не будет нигде.

С 1-го января пошел отсчет политической гонке. Через десять лет в штате перевыборы, и проигравший покидает корабль под названием "Президент мира" навсегда. Ваша задача — приобретать знакомства, набирать влияние, зарабатывать политические очки. Каким методом — не суть, политика — это игра без правил.

Итак, третье тысячелетие. Мир постепенно превращается в помойку, мир готовится подорвать себя, играя в ядерную войну, мир сходит с ума от переизбытка информации. Вы можете стать президентом этого мира. Лет через пятьсот. И если, конечно, ваши ученые изобретут бессмертие.

Вопрос не решен

Жизнь политика проходит в постоянном общении. Губернатор сам ничего не делает. Более того, он и не может ничего СДЕЛАТЬ. Политик может ВОЗДЕЙСТВОВАТЬ. У вас в руках есть рычаги. Бюджет. Законы. Другие политики.



1. Если бы не встроенная система помощи, разобраться в игре было бы невозможно.





Такие рычаги рядовому геймеру чужды как класс. Хочется тянуть, прокладывать, пилить и красить. А нельзя. Забудьте весь свой опыт, приобретенный в ходе общения с Civilization, RailRoad Tycoon и иже с ними. Не хватает угля — увеличьте инвестиции в угольную промышленность. Мало менеджеров — прибавьте им зарплату и постройте обучающие центры. Центр может строиться два года — сразу в этой игре ничего не происходит.

Серьезные люди, как известно, "решают вопросы". Сказать "я этот вопрос не решаю", значит, признать собственную никчемность в мире серьезных людей. Очень часто у вас в приемной будут появляться гости. Представители крупных политических течений, директора корпораций, губернаторы соседних штатов или лидеры общественных организаций. Люди эти приходят решать вопросы. Вопросы самые разные, порой совершенно идиотские, на ваш взгляд. Иногда они поднимают реальные проблемы, отражающие ситуацию в штате, иногда — добиваются каких-то своих интересов, но оставить их без ответа вы не можете. "Приходите завтра" — не вариант, зайдут и завтра, и через месяц. Отказывая человеку, обратите внимание, какое политическое крыло он представляет и какое влияние имеет его партия. За пару лет до выборов следует определиться с политической позицией и начать дружить с большинством избирателей. Цинично? А президентом быть хочется?

Стройка века

Пожалуй, единственное, что может делать игрок своими руками, — это строить. Дело это, правда, непростое. Краткий анализ файла подсказки обнаруживает более сотни различных зданий, ждущих своего часа в недрах игры. Штук пять разного рода электростанций, от солнечной до ядерной — сами разбирайтесь с "Гринпис". Заводы, перерабатывающие комбинаты, фермы, рыбные хозяйства, свалки, предприятия по уничтожению отходов. Жилые массивы, индустрия развлечений, объекты культуры. Военные базы и аэропорты. К счастью, в начале игры наш выбор ограничен. Некоторые объекты мы не можем строить из-за "ранга", рановато, рожей не вышли. Другие пока недоступны по технологическим соображениям, надо двигать науку, но об этом позже.

Third Millennium

Забудьте весь свой опыт, приобретенный в ходе общения с Civilization, RailRoad Tycoon и иже с ними.

Игрок сам выбирает место для строительства, причем приходится учитывать такие мелочи, как горы и пустыни — парк культуры и отдыха в пустыне Гоби не проканает. Неужели, спросите вы, Президент мира должен заботиться о такой ерунде? Президент, может быть, и нет. А для губернатора — самое правильное занятие. С ростом вашей карьеры открываются новые "кнопки управления", позволяющие, например, автоматически строить то же самое во всех штатах, чтобы не перекашивать экономическое развитие региона.





Строительство может длиться год, если ресурсов в достатке, и ГОДЫ, если чего-то не хватает. Не надо пытаться подводить к объекту газ, воду и свет. Помните "рычаги"? Ищите нужные. Игра напоминает мне рубку космического корабля. Все вроде бы ясно, а вот за какую пимпочку потянуть, чтобы взлететь, понимаешь не четко.

Предвыборные обещания

Десять лет до ближайших выборов могут тянуться очень долго или пролететь в один миг, это зависит от вас. Third Millennium идет в реальном времени, примерно пять дней в минуту, но при этом у игры есть целых три кнопки "Конец хода". Конец дня, конец месяца и конец года. Ловко придумано.

Примерно за три года до выборов газеты начинают трубить об акциях политических конкурентов. Газеты, кстати, это еще одно окошко в реальный мир, кроме ваших посетителей. Правда, если в вашем штате или стране существует цензура, то в заголовках может оказаться не совсем то, что происходит на самом деле.

И вот наступает волнительный момент. Раздача обещаний. Перед игроком простирается диалоговое окно необъятных размеров, полное ползунков и переключателей. Как с налогами? С зарплатой врачам/инженерам/рабочим? Среду окружающую будем загрязнять? Или бу-





2. Губернатор Новой Зеландии — неплохое начало карьеры, верно? Как бы ни был далек путь до кресла Президента мира, его нужно пройти.

3. Райские сады, но совсем нет места для строительства. Надо бы перебираться поближе киргизским степям.

4. Бюджет на очередной год вы утверждаете сами с собой. Что, впрочем, все равно не просто.



дем очищать? А на сколько процентов? Пунктов меню сумасшедшее количество. Плюс новые законы. Свобода слова. Запрещение абортов. Семидневная рабочая неделя. 20-часовой рабочий день. На пенсию с 40 лет. Перечисляю для того,

Если вы популярны в армейской среде, то есть шанс осуществить военный переворот и взять власть в свои руки.

чтобы вы осознали, насколько масштабна эта игра. Определиться в выборе помогут опросы общественного мнения. Если большинство населения придерживается правых взглядов, то не стоит объявлять свободу вероисповедания.

Когда, на ваш взгляд, обещания народу приняли должный вид, вы просто нажимаете кнопку "голосовать" и... либо заканчиваете игру, либо остаетесь на второй срок. Кстати, проигрыш на выборах — не всегда конец. Если вы популярны в армейской среде, то есть шанс осуществить военный переворот и взять власть в свои руки. В Third Millennium все можно.

Конгресс футурологов

Third Millennium красив своей направленностью в будущее. В игре, где год проходит за время нажатия левой кнопки мыши, наука просто не имеет права стоять на месте. Она и не стоит. Усейте подотчетную территорию лабораториями и институтами, поднимите зарплату ученым, бросьте половину бюджета 2011 года на науку, а вторую — на полицию, чтобы сдерживать обезумевшие массы, и все! Будущее само устремится в ваши двери.

The Third Millenium

Разработчик	**Cryo Interactive**
Издатель	**Interplay**

Резюме

Очень большая и сложная игра, игра на любителя. Рай для поклонников экономических и политических симуляторов. Но при всей своей сложности она, как ни странно, достаточно однообразна.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**4x**
Видеосистема	**SVGA 1 Мбайт**

Дополнительная информация

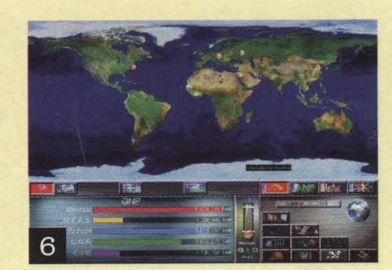
- Многопользовательский режим: отсутствует

Рейтинги

Графика	**71%**
Звук	**90%**
Сюжет	**95%**

Интересность

76%



Научная деятельность идет параллельно по четырем направлениям, а открытия делятся на "уровни". Холодный термояд — это лишь "второй". Венец биохимических исследований — Dream Maker, интерфейс между мозгом и компьютером, позволяющий виртуализировать и записать полет человеческой фантазии. Такие полезные изобретения, как дома километровой высоты, орбитальные заводы и виртуальная хирургия соседствуют в списке рядом с подкожной броней и ментальной бомбой, лоботомизирующей население целого города. Трудно представить, как все эти замечательные новинки повлияют на конкретные статистические отчеты, но звучит здорово, и, что очень важно — создает требуемую атмосферу.

Снаружи

Кстати, об атмосфере. Игра не лезет в 640x480 — сжимает шрифты, в результате чего текст становится практически нечитаемым. 800x600 или даже выше — только на таком просторе Third Millennium обретает свободу действий. Графика выглядит средненько — не особенно уродливо, но и не слишком грандиозно. Интерфейс достаточно хорошо продуман, но пара досадных ляпов все-таки имеет место. Добрейших слов заслуживают музыкальные CD-треки. Первая композиция как бы "вырастает" из шума улиц большого города.



Гудки машин, крики прохожих постепенно складываются в некий ритм, за которым следует мелодия. Игра с такими саундтреками не может быть плохой, подумал я, слушая эту музыку в первый раз.

Да и сейчас, подводя итоги, я не стану называть ее "плохой". Практически все в мире можно разделить на "американское" и "европейское". У нас европейское кино и американские гамбургеры, европейская мода и американские машины. Это деление должно быть заметно и в игровой индустрии. Third Millennium — типично "европейская" игра. Ей никогда не стать хитом и не обрести клонов-последователей. Она слишком сложна для большинства из нас. Все, кому я показывал Third Millennium, не продержались за штурвалом и минуты, их просто пугало это обилие цифр и гистограмм. Обратная сторона усложненности — отсутствие баланса. Большие проекты очень сложно заставить работать так, как хочется.

Я желаю Third Millennium популярности. Уверен, что у нас еще осталось немало поклонников больших и сложных стратегических игр. Любителей повозиться с цифрами и хорошенько подумать, перед тем как нажать кнопку "Конец хода". Я желаю этим людям успеха в борьбе за кресло Президента мира. И да поможет вам встроенная система помощи.



5. Ежедневно к вам приходят разные люди. Их головы обтянуты текстурами, а рот открывается и закрывается. Постине ужасное зрелище.

6. Весь мир как на ладони.

7. Чтобы такого построить? В игре более сотни различных зданий и сооружений.

К В Е С Т Ы

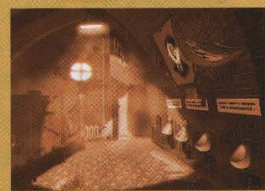
Temujin: Capricorn Collection



Несомненно, новая идея. Несомненно, старая игра. Первый шаг к реальному слиянию кино и компьютерной игры. Но пока страдают оба.

100

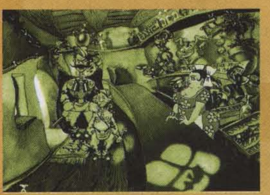
"Похождениями штандартенфюрера СС Штирлица"



"...Мы основали сценарий на лучших анекдотах о Штирлице. Вы впервые сможете их увидеть!"

90

"Петька и Василий Иванович спасают Галактику"



Весьма вместительный мир деревеньки Гадюкино авторы игры отдают нам на растерзание почти целиком. На бОльшую часть более или менее значительных предметов можно если не подействовать, то хотя бы посмотреть и услышать при этом глубокомысленные комментарии... Простор для деятельности широчайший.

92

Sanitarium



Ну, к героям, внезапно потерявшим память и не помнящим, кто они и откуда, мы уже давно привыкли, но теперь вместе с памятью они начинают терять и остатки разума, а фантастические квестовые миры сменяются зловещими больницами для умалишенных.

99

Ольга Цыкалова
Наталия Дубровская

Мороз и солнце.

Весна грядет, однако.

Поэтому настроение у нашего отдела нынче беззубо-добродушное, да и ругать-то, по сути, некого. Все (кроме одной) игрушки, о которых вы прочтете на следующих страницах, еще не вылупились. Ничего, цыплят по осени считают.

"Вжик-вжик!" — слышите? Это я, с умилением глядя на будущих клиентов, точу заранее свой длинный и острый ножик!

Ну и солюшены тут будут, конечно, — куда же без них журналисту в весеннюю бескормицу? И нам хорошо — денежка без особых хлопот капает, и вам неплохо — игрушки без особых хлопот проходятся...

Ваша Оля!



Лучше меньше, да лучше

Почти детективная история



МИХАИЛ ЗАЙЦЕВ
Родной отец капитана Пронина

Знакомая черная коробочка с надписью "Капитан Пронин. Один против всех" просвистела в воздухе и звонко стукнулась о стену в нескольких миллиметрах от моей взъерошенной головы. Я рефлекторно дернулся и чуть не свалился со стула. От неосторожного движения никелированные браслеты наручников больно впились в мои хрупкие запястья.

— Ну, будем колоться или что? — вкрадчиво спросил капитан Пронин, извлекая из внутреннего кармана форменного кителя очередной черный металлический прямоугольник.

— Я хотел сделать лицензионную игрушку, которая продавалась бы по цене пиратского диска... — честно признался я, чувствуя, как по ложбинке между лопатками стекает скупая капля мужского холодного пота.

— Дедушка, включай детектор лжи, — вздохнул Пронин, — он опять за свое...

Майор Пронин кивнул и воткнул в европейскую розетку штепсель фирменного утюга.

— Не нужно детектора! — заорал я. — Если мне не верите, то позвоните продюсеру проекта Паше Криворучко, он подтвердит!

— Зачем же звонить! — оживился майор Пронин. — Я сейчас к нему домой сгоняю, потолкую с хлопчиком живьем, так оно вернее будет! Давай, говори адрес, не тушуйся.

Я сказал. Пронин-старший сунул за пазуху утюг и стремглав выбежал из комнаты, а Пронин-младший тем временем обратился ко мне с неприятным вопросом:

— Ты сам-то хоть понимаешь, что ваша пресловутая игра с одноименным моему званию и фамилии названием привлекла внимание средств массовой информации прежде всего обещанной неправдоподобно низкой розничной ценой? Наобещали, сделали на халяву рекламу и торгуете дешевкой по цене серьезного продукта!

— Извините! — возмутился я от всей души. — Давайте разберемся, товарищ капитан, на предмет рекламы максимально конкретно! И в печати, и по телевидению мы, разработчики, с откровенностью самоубийц хвастались малобюджетностью проекта, при этом в Game.EXE белым по черному было написано про "скудность экранного действия" и "общую дикость произведения", а в телепередаче "Мастер-класс" откровенно заявлено, что "пройти игру можно и за пять минут" и не пройти наш антиквест теоретически невозможно!

— Тогда я вообще не понимаю, на что вы, разработчики, рассчитывали, если все "дико", "анти" и на пять минут? В чем, извините за сленг, фишка проекта?

— В правильно выбранном адресате игры. Мы не стремились завоевать всенародную любовь, мы ориентировались на очень специфического потребителя. Иначе работать в узких рамках минимального бюджета и сделать что-либо путное просто невозможно. Мы делали элитарный продукт!

— Ну-у-у, приятель, эк ты хватил-то! — отчего-то расстроился Пронин. — Тоже мне — "элитарный продукт"...

— Это не я хватил, это в прессе такие отклики. В одном журнале про "картинки" из нашей игры написали буквально следующее, цитирую: "Их могли бы нарисовать Митьки, будь они панками". Согласитесь, ни панков, ни Митьков при всем желании нельзя отнести к адептам массовой культуры.

— К элите они тоже не относятся! — огрызнулся капитан. — Кстати, я проводил опрос, очень многим ваш продукт не по вкусу, в том числе и панкам.

— Естественно! Кто-то любит помидоры, кто-то бананы!

— Не умничай! Помидоры все любят.

— Да ладно вам, товарищ капитан! Давайте не будем ссориться, давайте вы снимите с меня наручники, и я вас бананом угощу.

— Я милиционер, а не обезьяна! Я бананы не употребляю!

— Заждались? — Гулко хлопнув дверью, в комнату вбежал майор Пронин. Один, без утюга.

— Продюсер во всем признался! Говорит, покудова народ игру за дорого покупал, издатель ее и продавал за дорого. По пиратско-завышенным ценам ушло аж пять тыщ экземпляров. А сейчас, как и грозились, торгуют лицензионным продуктом по ранее обещанному пиратскому бесценку. Отпускная цена одного диска — два бакса! Бизнес!

— Гаме овер, товарищи милиционеры! — обрадовался я. — Снимите с меня наручники, и мы с Пашей Криворучко, Еленой Николаевной Караваевой и Тарасиком Буевским, короче, со всей нашей орденоносной группой забацаем вам еще парочку игрушек!

— Опять дешевых? — насторожился Пронин.

— Рынок покажет! — ответил я, гордо вскидывая голову.

Российский квест: виды на урожай-98

Ольга Цыкалова

Когда, дорогие читатели, я, захлебываясь от волнения, полгода назад вещала вам о наступлении "золотого века" российских квестов потому только, что в разработке находились четыре отечественные игрушки, я и представить себе не могла, что Россия действительно станет настоящей родиной квестов. Посмотрите на этот весьма внушительный список (на следующей странице) и убедитесь, что по крайней мере по количеству квестов на душу разработчика наша страна "впереди планеты всей". Заодно, я надеюсь, вы пожалеете меня, бедную, потому что достались мне крохи информации о наших квестовых достижениях ох как нелегко. Ну, казалось бы, бесплатная реклама, бери — не хочу, так нет, не хотят разработчики делиться своими секретами. А вдруг не получится? А вдруг шпионы пронюхают, а вдруг нашу "дему" пираты перехватят (зачем пиратам маленький кусочек игры — непонятно, разве что они тоже люди и хотят про новенькое узнать, так для этого наш журнал есть).

нали бы вы, сколько мне пришлось промучиться с незапускающимися "демами", с картинками, про которые говорилось, "графика в игре будет совсем другая", с бесконечными обещаниями "утрясти", "согласовать", "железно к завтрашнему утру сделать"! Ничего, даже тупого удивления у меня уже не вызывает стандартная фраза: "Мы тут, знаете ли, дело делаем, некогда нам для прессы демо-версии готовить да картинки сканить" — типа "ходят тут всякие"... Ничего, на то мы и пресса, чтобы всякими, где не очень правильными, а где и совсем кривыми путями находить для вас то, о чем вы прочитаете на следующих страницах.



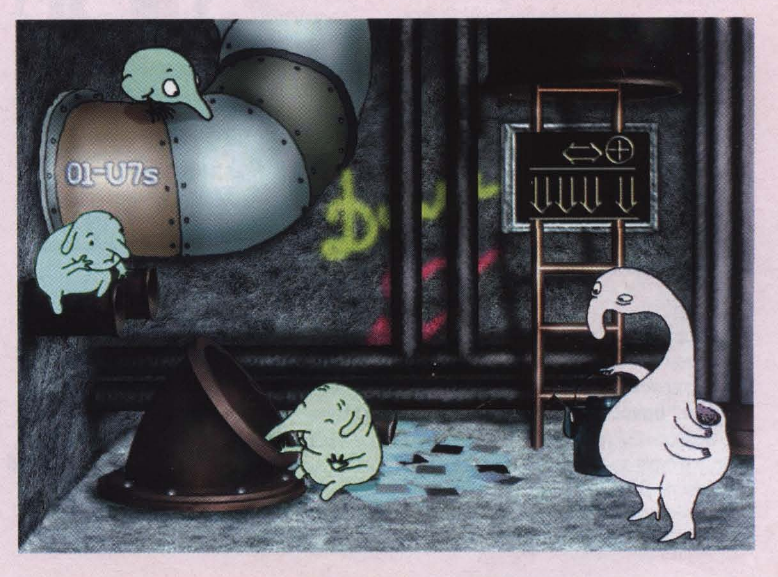
И, конечно, обращаюсь к разработчикам. Не бойтесь нас, ребята. Мы, несомненно, страшные и ругачие, но когти выпускаем только тогда, когда игра попадает к нам уже в приятно пахнущей типографской краской коробочке (впрочем, когти служат нам не только для того, чтобы обрывать с нее целлофан). А до выхода мы пишем о наших и, в общем-то, не только о наших играх как о покойниках — либо хорошо, либо ничего.

Вы, наверное, заметили, что в нашей информации о новых играх есть небольшие пробелы — возможно, это те самые игры, о которых мы не говорим "ничего", а может, шедевры, создатели которых не удосужились набрать номер нашей редакции, а нам не удалось разыскать их в своих скитаниях по фирмам-разработчикам. Особенно это касается немосквичей. Мы расскажем вам об играх, которые делаются в Киеве, Воронеже и Ярославле, но сколько еще провинциальных и слегка заграничных команд прозябают в безвестности! Шлите "демы", господа, и о вас узнает вся страна! Трам-пам-пам!

Теперь о сроках. Говоря о сроках выхода своих игр, разработчики обычно применяют две противоположные, но очень хитрые тактики. Одни говорят, что игра почти готова, и мы вот-вот ее увидим, возможно, прекрасно сознавая при этом, что работать им над игрой еще минимум пару месяцев. Здесь расчет такой: все будут знать, что игра уже существует, и ждать ее со значительно большим нетерпением (классический прием, кстати, западных игрушечных фирм). Другие, наоборот, дорожат "маркой" и честью фирмы и боятся, что, нарушив сроки, покроют свое славное имя позором.

В результате к тому сроку выхода игры, который они указывают "на всякий случай", эта самая игра, скорее всего, уже довольно долго будет продаваться в магазинах. Так что сроки выхода в нашей таблице — штука глубоко относительная, и редакция за их правильность ответственности не несет.

И, наконец, первая радостная новость этого года: родной квест "ГЭГ" от Auric Vision попал в хит-парад Internet Top 100. Пока он на почетном 94-м месте, но если вы хотите, чтобы игра заняла подобающую ей строку (а строка эта, безусловно, должна быть более впечатляющей), и если у вас есть доступ к Интернету, не поленитесь, сходите на <www.hitbox.com/wc/World.100.Games> и проголосуйте.



Конец февраля



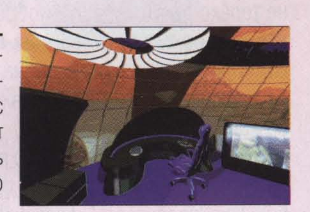
Воронежская фирма "Сатурн" готовит к выходу игру **"9 принцев Амбера"** по мотивам "Хроник Амбера" Роджера Желязны. Герой игры — принц Корвин — оправляется от последствий автомобильной катастрофы, которую подстроили его злобные родственники, и начинает борьбу за трон. Игра строго следует событиям первой книги "Хроник", а фирма "Сатурн" обещает нам выпускать продолжения "Принцев" чуть ли не каждые полгода, пока игра не охватит все монументальное произведение Желязны.

Апрель (начало)



1 апреля обещает начать свой колоссальный труд по избавлению человечества от инопланетной угрозы игра **"Петька и Василий Иванович спасают Галактику"**, созданная фирмой SBG и публикуемая "Букой". Все, что дорого каждому бывшему советскому человеку, от отечественных мультиков и известных анекдотов до воспоминаний о лучших играх фирмы LucasArts и славном революционном прошлом, вы найдете в этой игре.

Апрель



Фирма NMG заканчивает работу над космическим квестом **Space Judge ("Звездный судья")**. Эта полностью трехмерная игра с видом "из глаз" перенесет нас на далекую планету, где не всегда мирно соседствуют люди и инопланетяне. Наша задача — найти и покарать убийцу командира одной из земных научных баз и по ходу дела раскрыть зловещие тайны планеты.

Май



Фирма Auric Vision, недавно порадовавшая нас "ГЭГом", в мае этого года выпускает add-on к этой уже ставшей знаменитой игрушке. На новый, третий, CD будут записаны те сцены и изображения, которые были вырезаны бдительной западной цензурой из окончательной версии игры. Такого "нецензурного" материала накопилось целых 500 мегабайт, поэтому вместо выкладывания патча "для взрослых" на своем сайте, компания решила издать его на отдельном CD, который будет работать только с легальной копией "ГЭГа".

Весна — лето



Фирма "Домашний компьютер" готовит к публикации игру-головоломку **"Алиса"** по мотивам книги Кира Булычева "Тайна Третьей планеты" и мультика на ту же тему. "Алиса" будет строго следовать событиям мультфильма, предлагая игроку решать проблемы персонажей, оставшиеся "за кадром". 27 экранов разнообразных головоломок потребуют значительных умственных усилий не только от детей, но и от взрослых.

Начало лета



Фирма "Геймос" (публикатор "1С") надеется к лету закончить свой add-on к игре "Братья Пилоты. По следам полосатого слона" — дополнительные десять уровней под названием **"Братья Пилоты. Дело о серийном маньяке"**. Страшный маньяк Сумо в поисках очередной жертвы для своих кулинарных извращений похищает рыжего кота — подручного знаменитых сыщиков Братьев Пилотов.

Лето



Этим летом мы, скорее всего, наконец-то увидим приключения Одиссея, над которыми сейчас работает фирма "Акелла". Игра **"Одиссея"** будет отличаться очень качественной "акварельной" графикой и множеством пазл, решением которых и будет заниматься наш герой в своих бесконечных скитаниях по острову.

Лето



Фирма "1С" заканчивает работу над квестом по мотивам мультсериала о приключениях кота Леопольда. Главными действующими лицами новой игры станут вредные мыши, строящие мыше-, или, вернее, кошеловку, для кота Леопольда. Дело это непростое. Игроку придется найти для нее множество самых разнообразных и неожиданных деталей, а потом еще и соединить их в правильном порядке. Помните бессмертную Incredible Machine? Очень похоже.

Лето



Летом этого года выпускает свою долгожданную игру **"Новый Робинзон"** компания "Никита". От романа Даниеэля Дефо в игре остались только главный герой, мало напоминающий, впрочем, свой книжный прототип, дикарь Пятница и главная цель — выжить на необитаемом острове, а потом ухитриться с него сбежать. Хотя игра начиналась как чисто детская, за время разработки сложность и разнообразие задач существенно увеличились, так что теперь "Робинзона" можно, наверное, назвать игрой для всех возрастов.

Август



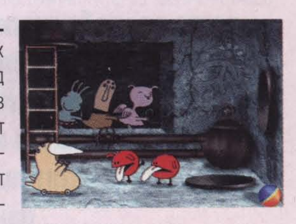
В конце лета киевская фирма "Электронный рай" закончит работу над игрой **"Похождения штандартенфюрера СС Штирлица"** по мотивам знаменитого сериала и не менее знаменитых анекдотов.

Осень



На осень фирма "Геймос" и ее неизменный издатель "1С" наметили выпуск еще одной порции приключений Братьев Пилотов. Подробности пока неизвестны, но Пилотам придется заняться распутыванием нового преступления, а нам — проявлять свои детективные способности аж на двадцати экранах разнообразных головоломок.

1998



Компания "Никита" еще не определила окончательных сроков выхода игрушки **"Полная труба"**. Работа над проектом только начинается. Насколько мы поняли из маленькой "демки", о которой писали ранее, это будет смешной пазл-гейм, графику к которому создает известный мультипликатор Иван Максимов. Игрушка обещает быть не менее прикольной, чем его знаменитые мультики "Болеро" и "4/5".

1998



Ярославская команда GershWin придумала совершенно новый вид игры — помесь мультяшного квеста с трехмерным симулятором бильярда. Что из этого получится, пока не знает никто, но первые скриншоты из игры под рабочим названием **"Провинциальный игрок"** впечатляют.

1999



Фирма Auric Vision уже начала работу над новым большим проектом под рабочим названием Nuts, или, по-нашему, **"Придурок"**. Действие игры будет происходить в далеком посткиберпанк-будущем, а ее тему продюсер Александр Копов определил как "стеб на очень серьезные темы". Да, что-то слышится родное...

Nuts будет делаться в 3D, но в отличие от "ГЭГа" — с возможностью кругового обзора и в несколько иной, "минималистской" художественной манере. Героя новой игры мы увидим не только в зеркале, но и наяву: некоторые эпизоды будут играться от третьего лица, и, конечно, в "Придурке" нам снова удастся испытать себя в мини-играх. Игра обещает быть по-западному длинной, так что работа над ней вряд ли завершится в этом году, но мы постараемся держать вас в курсе всех новостей о "Придурке".

"Одиссея": медленно, но верно?

Медленно, ох медленно бредет к нам Одиссей! Больше полугода назад мы писали о том, что московская фирма "Акелла" вовсю работает над квестом, не уступающим (по крайней мере по графическому исполнению) лучшим западным образцам. Цель была заявлена очень высокая — первый Broken Sword, и первые эскизы к игре обнадеживали.

Миновала осень, прошла уже сере-



дина зимы, а об **"Одиссее"** не было ни слуху, ни духу. Мы начали уже волноваться: а не отказалась ли "Акелла" от своего грандиозного проекта? Оказывается, нет, не отказалась, и совсем недавно даже выпустила в доказательство серьезности своих намерений крошечную демо-версию будущей игры.

Задержка в работе над "Одиссеей" объясняется просто: проект такого масштаба породил целую тучу технических трудностей, над которыми разработчики бьются уже много месяцев, и, кажется, кое-чего достигли на этом тернистом пути.

Во-первых, прекрасно сделаны пазлы — а для игры, состоящей в основном из головоломок, это главное. С графической точки зрения, объемные, по большей части "трехмерные" задачи прекрасно вписываются в "плоские" мультипликационные задники игры и вполне сохраняют ее колорит.

Часть загадок не нова: составить некое





подобие кубика Рубика, расположить что-то вроде костей домино в виде замысловатой фигуры... Но и эти пазлы сделаны с ненавязчивым "античным" колоритом. А вот задача с зажиганием огня на жертвеннике (?) — это что-то новое! Надо выбрать и зажечь три плошки с маслом так, чтобы огонь, расходясь от этих плошек по канавкам, наполненным маслом, к остальным плошкам, зажег их все, ни разу не пересекшись с другими линиями горящего масла. Не знаю, как насчет "решания", но смотреть на вспыхивающие масляные плошки и ручейки горящего масла очень приятно.

Кроме загадок в игре наконец-то объявился и главный герой — Одиссей. Будем надеяться, работа над его обликом и движениями еще не закончена... но берега и горные тропы родного острова он уже осваивает довольно лихо.

Приобрели компьютерный вид и "греческие" пейзажи. Превратившись из эскизов в игровые задники, они не потеряли ни тонкости, ни приятного цвета, но, конечно, им еще не хватает живости. Только однажды в демо-версии мы увидели волнующееся море. А ведь создатели игры обещали анимировать не только воду, но и небо!

Еще в игре появилась музыка. Очень приятная музыка с этаким "греческим" налетом. При решении пазл она не вызывает раздражения и желания ее немедленно отключить, и это правильно.

Конечно, мы ожидали, что работа над игрой будет проходить быстрее. Но главное, она сдвинулась с мертвой точки, и, может быть, к лету, на это по крайней мере уповают разработчики, мы увидим релиз "Одиссеи" от "Акеллы".



Ну очень красивое пока-ничто

Сообщаем сразу: игры пока нет, и, что самое печальное, у этой игры, которой нет, нет главного — издателя. Несколько солидных компаний подумывают о том, чтобы приютить сиротку из Ярославля, но решение еще не принято.

У игры почти есть название — **"Провинциальный игрок"**, есть производитель — фирма GershWin. И еще в ней есть потрясающая графика. Такая потрясающая, что мы, подумав, решили все-таки написать об игре, которой нет.

Итак, несуществующий продукт будет представлять собой помесь симулятора бильярда с квестом (или, если более сдержанно, с квестовыми элементами). Последний, скорее всего, будет ограничиваться несложными загадками и возможностью вести линейные диалоги, приводящие к не слишком диалектичным результатам: игра — мордобой — пошел вон — давай дружить... Плюс щепотка шулерского психологизма: кого выгодно подпоить или разозлить, чтобы рука дрожала, кому рюмка — самое то для вдохновения, а кто склонен расслабиться от самого простенького комплимента.

Собственно бильярд пока выглядит полной симуляцией и, наверняка, подвергнется серьезным изменениям: весь такой двухмерный, незатейливый, весьма приземленно-анимированный... Хотя заявка явно сделана серьезная и поиграть можно будет от души — на жизнь и на деньги, в игры множества типов, да еще останавливая пробегающих мимо интерактивных девушек с подносами, чтобы хватить стаканчик для снайперской храбрости. Противники будут разными, очень разными, и по квалификации, и по характерам, и то, и другое придется учитывать... Короче говоря, мы к мастерам художественного кия никак не относимся, но люди знающие отметили, что именно как симулятор бильярда (такой вполне почтенный специальный жанр — см. Virtual Pool от Interplay и что-то такое древнее от "Доки") игра обещает стать произведением вполне полноценным — если над ней очень и очень поработают...



Гм... Неловко получается. Знаете, чем



мы сейчас занимаемся? Нагло заполняем журнальную площадь, судорожно вспоминая все, что об этом проекте знаем. И знаете, зачем? Чтобы в эту новостюшку влезло побольше картинок. Потому что графика... См. картинки.

Да, да, да, это единственное, что можно сказать уверенно: над проектом работают отличные художники! Динамичная, броская графика в стиле классического комикса настолько хороша сама по себе, что заслуживает упоминания даже в отрыве от всего загадочного проекта в целом. Это — качественно. Красиво. Ненавязчиво... То, о чем можно смело рассказывать в новостях и рекомендовать знакомым "на погляд".

Вот, в общем, и все. Стоит разве упомянуть, что и анимации в будущей игре пока никакой нет (а то, что есть, как раз обсуждения не достойно) — и если здесь бильярдисты-симуляторщики оплошают, то все упомянутое графическое великолепие уже не поможет, и все художественные прелести исправно отправятся псу под хвост... Очень будет жалко! Честное слово!

Хотя сам бильярд, может, и не пострадает.



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

ОЛЬГОЙ ЦЫКАЛОВОЙ

(отнюдь не по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Штандартенфюрер Штирлиц: в поисках третьей фрау

"Электрический рай" потянуло на городской фольклор

Помнится, много-много номеров тому назад мы уже рассказывали вам о начале работ над игрой по мотивам... анекдотов про народного героя фон Штирлица Макса-Отто. Тогда нам не удалось узнать об игре почти ничего — только то, что "Штирлиц" родился в Киеве и в те далекие времена собирался переехать в Москву.

Однако доблестный штандартенфюрер в конце концов так и не изменил своей исторической родине, и киевская фирма "Электрический рай" продолжает работу над квестом-нетленкой. С вопросами о судьбе игры мы обратились к **Сергею МЕЛЕХОВУ**, директору фирмы.

Game.EXE: Сергей, наши читатели узнали о том, что вы работаете над "Похождениями штандартенфюрера СС Штирлица" более полугода назад. Скоро ли вы закончите игру? Что нам сказать требующим информации читателям .EXE?

Сергей Мелехов: Увы, порадовать вас и читателей особенно нечем: полного и окончательного "Штирлица" вы увидите только в конце лета. "Штирлиц" — наша первая игра. До этого, с 1995 года мы занимались созданием мультимедийных словарей и справочников. Конечно, возникли проблемы, и с финансами, в том числе. Ведь проект получается довольно дорогим. Но сейчас работа идет полным ходом! Не волнуйтесь! И игра преображается на глазах. Та графика, которую вы в виде шотов помещали в журнале, не имеет с реальной ничего общего. Изменился и сюжет...

.EXE: Но герой и общий настрой остались теми же?

С.М.: Несомненно. Когда три года назад нас посетила гениальная идея сделать собственную игру, мы представляли ее героя как альтернативу всяким там джеймсам бондам и прочим дунканам маклаудам. Мы хотели, чтобы это был наш, и обязательно — фольклорный, персонаж, нечто вроде Ларри из известной серии игрушек.

В западных играх (кроме "Ларри", конечно) с юмором обычно напряженно, его просто мало, и это именно то, чего нам в этих играх не хватало и не хватает. И, конечно, мы думали о захватывающем сюжете, но обычная детективная история — это скучно! Хочется, чтобы для успешного прохождения игры у человека не только работали мозги, но и "реанимировалось" чувство юмора, а решать задачи, требующие подобного замечательного чувства, по-моему, гораздо сложнее. И вот тогда мы подумали о Штирлице...

.EXE: Но ведь Штирлиц совсем не похож на Ларри!

С.М.: Это смотря с какой стороны посмотреть. Если взять анекдоты о нем...

.EXE: Но Ларри существует в совершенно определенных условиях! Неужели в вашей игре будет столько же женских персонажей, сколько было в Larry 7: Love For Sale?

С.М.: Ну, в игре, конечно, будут всяческие русские радистки, которые часто меняются, потому что их приходится отправлять на родину из-за вдруг приключившейся беременности, а также, прощу прощения, падшие женщины, они же проститутки. Помните — "Проститутки, подумал Штирлиц..."

.EXE: Надеюсь, это все-таки не основная линия сюжета?

С.М.: Конечно, нет. Во вступительном ролике Штирлиц получает от Сталина и Жукова новое задание — найти сверхсекретное фашистское оружие "Фау-3". Известно, что у Гитлера были ракеты "Фау-1" и "Фау-2", а это — что-то еще более мощное и разрушительное. О "Фау-3" поведал перед смертью брат пастора Шлага, а добрый пастор, само собой, быстренько настучал Штирлицу... Теперь у доблестного разведчика новое задание — найти карту, где обозначено место хранения "Фау", и специальный шифр.



1. Очень удобно: через улицу перейти — и ты уже на работе!


2

.EXE: Пазлы, значит...

С.М.: Что вы, никаких пазл! Штирлиц бродит, разговаривает с кем только можно, собирает предметы, комбинирует их и действует ими на другие предметы. Нам очень понравился интерфейс первого Broken Sword'a, и наш Штирлиц, скорее всего, будет общаться с людьми и вещами так, как это делал Джордж Стоббарт.

А вот на повторяющиеся щелчки мыши на предметах реакция будет как в "Киряндии" — до двадцати разных реакций на щелчок на одном и том же месте. Сюжет игры будет довольно разветвленным, и проходить "Штирлица" можно будет разными способами, однако никаких тупиковых ветвей! Просто каждый путь предусматривает свои приколы, а концовка будет только одна...

.EXE: И чем же в конце концов окажется эта "Фау-3"?

С.М.: Этого еще никто не знает! Может, это и не "Фау" вовсе, а какая-нибудь "Фрау-3"... Эдакое суперсекс-оружие. К тому же немецкая буква "фау" выглядит как Y, а это еще и символ "Плейбоя"... Но я вам не гарантирую, что конец игры будет именно таким! Все еще может измениться...

.EXE: Может быть, вы расскажете о каком-нибудь смешном эпизоде из игры?

С.М.: Да вы наверняка все их и так знаете! Мы основывали сценарий на лучших анекдотах о Штирлице. Зато вы сможете их впервые увидеть! Например, сможете посетить тот самый кабачок "Три кролика", где, как всем известно, стоял персональный столик русского разведчика Исаева, который никто никогда не решался занять.

Появятся в игре и новые персонажи. Например, мясник ДуМкан Маклауд, ба-а-альшой специалист по забою свиней. Когда он начинает отрезать голову очередному животному, вокруг бегают синие молнии, а Думкан собирает энергию.

Все диалоги в игре будут идти на фоне смешных мультяшных сцен. На заднем плане будут развлекаться персонажи, никакого отношения к развитию сюжета не имеющие. А вообще, игра будет выглядеть очень серьезной. Персонажи сохранят портретное сходство с героями фильма. Мы подбираем звукоимитаторов, и в игре будут звучать почти настоящие голоса Штирлица (Тихонова), Сталина, Жукова. Даже закадровый голос Ефима Копеляна — и тот будет в "Штирлице".

.EXE: А как все-таки будет выглядеть графика нового "Штирлица"?

С.М.: Мы делаем частично трехмерные интерьеры в 3D Studio, обтягиваем предметы текстурами, чтобы при движении камеры они казались объемными. Персонажи тоже будут псевдотрехмерными, то есть зрителю они будут казаться объемными. Конечно, в игре будет нормальный скроллинг —экран будет "разворачиваться" по мере движения персонажей, будет у героев и возможность уходить вглубь экрана...

.EXE: Расскажите о вашей команде...

С.М.: У нас очень хороший художник. В свое время он как художник-постановщик работал над мультипликационным "Вием". Хороши и программисты — во всяком случае некоторые из них имеют опыт больших игровых проектов: один прежде работал над Chasm, другой программировал Simgolf для Maxis. Сейчас мы взяли второго сценариста. Первый, профессионал с "Киевнаучфильма" (помните, эта студия славилась своими мультиками), создал основной сценарий, но с игровыми моментами вышла заминка — из-за этого, кстати, проект во многом и замедлился. Теперь и с этим порядок, и мы уже думаем о... следующих играх. С таким отработанным "движком", как у нас, я считаю, мы смогли бы делать очень интересные вещи. Мы думаем о космическом квесте по фантастическим рассказам и детских играх — вроде "живых книжек"...

Может, это и не "Фау" вовсе, а какая-нибудь "Фрау-3"... Эдакое суперсекс-оружие. Правда, все еще может измениться.

.EXE: Кто же будет публиковать вашу игру?

С.М.: Пока не совсем ясно. Сами мы не потянем. Мы — разработчики, а не публикаторы. Скорее всего, это будет одна из московских фирм... Время покажет!

Беседу вела **Ольга Цыкалова**.


3

2. Идеологическую диверсию лучше всего проводить в неформальной обстановке.

3. Фюрер всегда с тобой!

Петька и Василий Иванович спасают Гадюкино

Ольга Цыкалова

"Петька и Василий Иванович спасают Галактику"

В прошлом году все у российских квестов было впервые: первая большая игра "Призрак старого парка" (упокой ее душу!), первая игра-комикс "Капитан Пронин", первый полноценный пазл-квест "Братья Пилоты" и первая игра западного уровня и размаха — "ГЭГ". Но раздача слонов и открытие америк еще не закончились! В этом году нас ожидает знакомство с первой истинно народной российской игрой. Я понимаю, какие мысли уже лезут вам в голову: лубочные картинки да сказки про рыбака и рыбку. Нет, такая народность давно уже канула в лету, а фирма SBG готовится продемонстрировать нам все то, на чем воспитан среднестатистический гражданин Совка. А воспитан он на продукции покойного Союзмультфильма (отменной продукции), революционных фильмах (отменных далеко не всегда) и похабно-политических анекдотах (вот это вещь! как правило). А народ компьютерный, в добавление ко всему этому, воспитан еще и на классических квестах от LucasArts.

Ну как вам коктейльчик? А ведь он под соответствующим названием "Петька и Василий Иванович спасают Галактику" вот-вот польется в широко раскрытые пасти ваших CD-ROM'ов. Когда мы писали об этой игре в первый раз, ее выпуск казался далеким будущим, но сегодня...



Представьте себе: включаете вы вечером любимую передачу "Спокойной ночи, малыши", без которой уже сорок лет как не можете уснуть, и натыкаетесь на очередной детско-сопливый шедевр покойного Союзмультфильма — с легким налетом примитивизма изображенные дорожки, хаты белые с соломенными крышами, небо голубое, улыбающиеся подсолнухи в человеческий рост... и вдруг на эту родную с детства картинку вылезает не Винни-Пух какой-нибудь с ручным Пятачком, а две подозрительно знакомые фигуры, которых здесь однозначно быть не должно. И дальше все, как в кошмаре: Петька с вечной придурковатой улыбкой, Чапаев, как положено, — при бурке и усах, Анка при пышных формах и минимуме одежды — и доблестное красное воинство, все как есть в стельку пьяное.

Но и это еще не все! Над радостным этим пейзажем гордо реет кривая, но все же пятиконечная красная звезда с надетыми на ее лучи разными органами человеческого тела и вместительным чемоданом в центре.

Вот он, российский народный квест, во всей своей красе и великолепии!

Тайна красного знамени

Сюжет пересказывать, в общем-то, бессмысленно. Да и делали мы это уже пару номеров назад. Ну, есть красные, есть белые, есть некий территориальный конфликт... Белые окопались в городишке, а красные — в деревеньке через речку. У красных случилось страшное: неизвестный злоумышленник похитил знамя полка, и нам с Петькой и Василий Иванычем надо его разыскать, а заодно и познакомиться с деревенькой Гадюкино, оплотом доблестной Красной армии. Нет, мы-то с вами быстро узнаем, кто совершил этот злодейский поступок. Негодяй Фурманов в наглую сморкается в красный лоскут, но наивные Петька с Василием Ивановичем, за спинами которых происходит надругательство над пролетарской святыней, этого не замечают, а идут искать себе на голову приключения по родной деревне.

С большим тщанием и любовью изобразили создатели игры непритязательный быт любимых красноармейцев: лекцию в клубе, отдых на природе с загадочным сосудом в руках, обще-



1. И как вам наш интерфейс? Про просто фейс мы и не спрашиваем!

2. В аквариуме живет рыбка, в часах — кукушка, а этот, с усами, — Василий Иванович.







ние с представительницами местного населения в стогу сена. Хороша и сама деревенька. Украинские, несмотря на близость реки Урал, белые хаты с соломенными крышами, свалка и загадочные руины дома первого богатея на деревне. И везде замечательной парочке найдется дело! Там нужную штучку взять, тут на другую не менее нужную выменять, а при случае так и вовсе стянуть. И наполняется наш видавший виды чемодан изумительными вещами: мясорубка, собранная из пулеметных деталей, шприц в качестве улья для пчел, пара увесистых весел, семена заморской пальмы! Чего только не придется нам таскать за нашими героями и пристраивать во всяких ситуациях, одна нелепее другой!

Да, и конечно, общение — украсть табак у беглого матроса, выцыганить пчел у пьяницы-пасечника, завлечь Анку в баню... Ну, это уже задача не для средних умов, над ней придется попыхтеть, зато какова будет награда!

Геймплей — ядреный, нашенский

Весьма вместительный мир деревеньки Гадюкино авторы игры отдают нам на растерзание почти целиком. На бОльшую часть более или менее значительных предметов можно если не подействовать, то хотя бы посмотреть и услышать при этом глубокомысленные комментарии Петьки или, реже, Василия Ивановича. Простор для деятельности широчайший. В каком именно порядке мы будем искать предметы и решать свои задачи, никого не волнует, а сколько вариантов возникает в каждом местечке, куда забредут наши герои! Мало того, что у них быстренько набирается полный чемодан барахла. Барахло это еще можно и совмещать друг с другом в самых необычных комбинациях. Заниматься же пристраиванием инвентаря в нужные места могут оба героя, и надо еще выбрать, кому из них это занятие сподручнее.

Одного пробега по деревеньке вам точно не хватит, но для облегчения путевых страданий в чемодане имеется карта, ткнув в которую, можно сразу же перенестись в нужное место.

Писать о прелестях деревеньки Гадюкино и нашего с ней знакомства можно долго, но это все только первая и к тому же не самая большая часть игры, попавшая в "дему". А дальше будут вылазки в городишко, где окопались белые, с полным погружением в их буржуазную деградантскую бордельную жизнь, потом пришельцы из далеких миров...



Корвин, родства не помнящий

Ольга Цыкалова

"9 принцев Амбера"

Попавшая в .EXE демо-версия игры "9 принцев Амбера" (разработчик — воронежская компания "Сатурн"), к сожалению, явно представляет собой очень ранний вариант игры, поэтому о ее графических достоинствах мы пока говорить не будем — не имеет смысла, поскольку, по словам авторов, "все теперь выглядит иначе".



А вот геймплей игрушки на демо-стадии отличается прямо-таки "не нашей" жесткостью.

Судите сами. На принца Корвина совершено покушение, но убийца просчитался — машина принца разбита, а сам он остался жив и приходит в себя на больничной койке, с загипсованными ногами и провалами в памяти. Принц совершенно забыл, кто он такой, но лечебное учреждение, в котором его ставят на ноги, ему определенно не нравится. Задача нашего героя в демо-версии — выбраться из больницы и отправиться на поиски своего прошлого, а может быть, и будущего.

Естественно, все начинается с поиска и применения нужных предметов, но условия, в которых нам придется заниматься этим обычным для квестера делом, тепличными не назовешь. Не знаю, как будет в окончательной версии игры, но в "деме" выискивать разные вещицы было довольно затруднительно. Но уж если нашел что-то нужное — зевать некогда, в игре полно задач на время. Задумался — и два дюжих санитара тут как тут, и твоя game явно over.

Какое оружие можно найти в пустой комнате, где из инвентаря — только одинокое полотенце? Истинно больничное решение — выдернуть штырь из спинки кровати! Но и санитары не лыком шиты — мигом пересчитают все прутья, и горе вам, если одного не хватает! Тут-то нам и пригодится полотенце. Завесим им дыру — и вперед, в бой за свободу, с любимым оружием больничного пролетариата наперевес (предварительно разбив им гипс на переломанных конечностях).

Дела больничные

Ну, как вам начало? Поразмыслив над этим издевательством над правами геймера, я пришла к выводу, что мне оно нравится. Вот если еще и графическое воплощение и содержание диалогов будут соответствовать сложности задач...

В больнице у нас еще много дел. Нужны деньги, необходима одежда, не помешает и адрес хоть какого-то близкого существа, которое поможет нам скрыться. Ура, у принца есть сестра, которая и поместила его в это медицинско-садистское заведение!

К ней-то мы и отправимся в первую очередь — но только после того, как кончится демо-версия. И тут выяснится, что у Корвина бездна родственников, и сестричка, сдавшая его в желтый дом, отнюдь не самая из них вредоносная. Жизни принца вновь угрожает опасность, и единственный шанс ее избежать — притвориться, что память, которая потихоньку начала восстанавливаться, покинула нас навсегда.



Сюжет большой, ему видней...

Злобному братцу Рэндому незачем опасаться беспамятного родственника-инвалида, а для нас это прекрасный шанс начать борьбу за трон...

И далее — со всеми остановками, строго по сюжету "Хроник Амбера". Игра следует событиям первой книги, и до завершения наших приключений останется еще девять томов и четыре игры, продолжающих сюжет первой. Если, конечно, у "Сатурна" не изменятся планы. Хорошо бы не изменились.



1. Ибо власть моя велика, и нет силы, которая...

2. Принц обновляет гардероб.

"Принцы" из Воронежа

Любовь к квестам, фэнтези и дружная команда — рецепт создания игры от Виталия Чепкова

Возможно, первым квестом отечественного производства, который увидят игроки в нынешнем году, станет игра, совершенно нетипичная для нашего рынка. "Девять принцев Амбера", о результатах нашего общения с демо-версией которой вы только что прочитали. Представьте себе абсолютно серьезный (!) без тени юмора (!) квест по сюжету фэнтези-бестселлера "Хроники Амбера", причем только по первой книге этого объемистого сериала, и при этом сделанный очень близко к духу и букве оригинала. Игра предназначена исключительно для нашего внутреннего рынка, и создают ее не где-нибудь в зажравшейся квестами столице, а в старинном и, с нашей колокольни, провинциальном Воронеже, в компании "Сатурн", и, что еще более удивительно, там же ее будут и публиковать.



Все, что мы узнали об этой игре, нас настолько удивило и заинтересовало, что мы незамедлительно связались с главным разработчиком "Принцев" (он же генеральный директор "Сатурна") **Виталием ЧЕПКОВЫМ** — в надежде получить исчерпывающие ответы на родившиеся вопросы.

Game.EXE: Прежде всего, расскажите, что есть руководимый вами "Сатурн", когда вы "заболели" играми, каковы ваши достижения в этой области?

Виталий Чепков: Компания "Сатурн" существует достаточно давно, с 1993-го года, но "игровой" профиль приобрела лишь полтора года назад. Мы занимались разработками ПО на заказ, а потом пришла идея делать игры. Заказы приходят не так регулярно, как нам хотелось бы, а играть любят все...

.EXE: Но почему именно квест?

В.Ч.: Все просто: это мой любимый жанр. И вообще... в 3D-шутерах или стратегиях трудно сделать что-то новое, а в квестах главное — сюжет, а сюжет у нас, как я считаю, просто превосходный!

.EXE: Да, сюжет интересный и, главное, отличный от других. Ну а почему для дебюта выбраны "Хроники Амбера"? Фэнтези-романы писал не только Желязны...

В.Ч.: И опять все просто: мы все их любим.

.EXE: Такие фанаты?

В.Ч.: Ну почему "фанаты"? "Хроники" сами по себе — отличный сюжет для игры. Кроме того, это уже "раскрученные" персонажи, о которых знают и помнят десятки тысяч читателей и почитателей Роберта Желязны в нашей стране. Я думаю, большинству из них понравится и наша игра.

.EXE: А какие компьютерные игры нравятся лично вам?

В.Ч.: Я люблю Full Throttle.

.EXE: Согласна, Full Throttle — это вечная любовь, а что-нибудь поновее?..

В.Ч.: ...Broken Sword'ы, оба, а вообще-то, с тех пор, как занялся разработкой своей игры, практически перестал играть в чужие. Просто нет времени.

.EXE: Как вам даются "Принцы"? Как проходит работа?

В.Ч.: Сначала написали поэтажный сценарий, потом режиссерский, создали эскизы помещений, продумали, как расставить камеры...

.EXE: Ваши персонажи — словно иллюстрации к книгам Желязны. На каком этапе они появились?

В.Ч.: Когда мы сочиняли поэтажный сценарий, художники уже занимались героями.

.EXE: Выходит, у вас вполне западный подход! Знаете, как у нас обычно бывает: появляется идея, ее бурно обсуждают, рисуют героев, потом придумывают отдельные пазлы, приходят новые люди, приносят свои идеи, а затем из всего этого долго собирают игру...

В.Ч.: Нет, у нас единая команда. Два сценариста, два художника-мультипликатора, режиссер, два 3D-художника, композитор... Всего в "Сатурне" работают около 20 человек. Со стороны мы нанимали только профессиональных актеров — для озвучивания персонажей.

.EXE: Я снова удивлена: ваша команда такого же размера, как Revolution, создательница обоих "Сломанных мечей". Должно быть, это стоит вам уйму денег?

В.Ч.: Жаловаться на финансирование пока не приходилось. По крайней мере мы можем себе позволить платить вовремя людям зарплату.

.EXE: Хорошо же вам в Воронеже живется! Ну а виден ли конец вашим трудам?

В.Ч.: Да, работа над игрой практически завершена, идет "сборка". В конце февраля игра, возможно, уже будет готова.

.EXE: А вы не боитесь публиковать ее самостоятельно? Пираты все-таки...

В.Ч.: Волков бояться... И потом, не знаю, как в Москве, а у нас в городе пиратские и лицензионные игры покупает совершенно разная публика. Я думаю, так будет и с "Девятью принцами Амбера".

.EXE: А что потом, когда игра выйдет?

В.Ч.: Потом?.. Вообще-то, это лишь первая серия. Мы планируем выпустить пять игр на сюжеты "Девяти хроник Амбера". И они составят как бы одну большую игру. В конце первой серии, например, нет хеппи-энда, там прямо говорится о продолжении приключений героев. Вторую часть мы собираемся выпустить уже через полгода после первой...

.EXE: Неплохо. У "Сатурна" настоящее громадье планов.

В.Ч.: Нет, это в порядке вещей. На мой взгляд, все трудности должны закончиться с созданием именно первой игры: с отладкой engine'а и становлением производственного процесса все пойдет намного легче. Но это не значит, что мы не будем совершенствовать технологию: в конце работы над игрой я смотрю на многие ее моменты иначе, чем тогда, когда мы только-только приступали к проекту...

Беседу вела **Ольга Цыкалова**.

Космическое правосудие

Ольга Цыкалова

"Звездный судья"

Московская фирма NMG, "обессмертившая" свое имя созданием первого полномасштабного российского квеста "Призрак старого парка", а мое — разгромной рецензией на эту игру, похоже, учла пожелания и предложения, содержавшиеся в том желчном разборе их труда. Несмотря на то что автору этих строк так и не удалось убедить создателей игры, что английские лорды никогда не жили в московских малогабаритных квартирах и тем более в московских же ночных клубах, а знание приемов вычисления передаточного числа не является долгом чести каждого порядочного гражданина, новая игра NMG под названием Space Judge почти ничем не напоминает старую — она просто лучше! Хотя это пока лишь мнение после просмотра ее демо-версии.



Действие Space Judge, или "Звездного судьи", происходит вдали от Земли на маленькой необитаемой планете, все "земное" население которой состоит из нескольких ученых-биологов, наблюдающих за местной фауной, и пары исследовательских станций — "Белау" и "Оникс".





Крохотная "Белау" и есть наш дом, где мы в гордом одиночестве предаемся научным изысканиям. Много людей — много проблем, от этой грустной истины не уйти. Наши коллеги на станции "Оникс" (а их там была целая толпа, аж четыре человека) что-то не поделили. Убит командир. Все связанные с этим печальным происшествием хлопоты свалились, естественно, на наши отшельнические плечи.

На отдаленных планетах невозможно вершить суд по земным законам. Судью, следователя и прокурора в одном лице выбирают при помощи жребия, и на этот раз сомнительная честь стать "звездным арбитром" досталась вам.

Придется проститься с уютной "Белау", где в маленьких комнатках на трех этажах есть все, что нужно человеку для жизни и работы, и отправиться к соседям — вершить правосудие!

Земной керосин и инопланетные звездочки

Выбраться из "Белау" не так-то просто. Для начала придется повозиться с ремонтом и заправкой нашего корабля: это обычная квестовая задача, требующая лишь внимательного повторения нескольких действий.

Но вот мы покинули базу, и сразу же начались неожиданности. Оказывается, земляне — не единственные разумные существа на планете! Корабль атакован, и нас ждет вынужденная посадка рядом с грандиозным сооружением явно неземного происхождения.

Для того чтобы пробраться внутрь инопланетного жилища, нужно открыть замок — решить очень интересную головоломку: совместить три звездочки, две из которых вращаются по разным орбитам. В отличие от множества подобных мини-игр, требующих ловкости и расчета и через пять минут вызывающих раздражение, если у вас что-то не получается, здесь сам процесс "перегона" звездочек выглядит очень приятно и творчески, даже при отсутствии быстрого результата.

Вообще, авторы явно оттянулись на подробностях жизни инопланетников. Похоже, они знают об их культуре и быте гораздо больше, чем об истории родной планеты. Жаль, конечно, что моя экскурсия по вражеской базе оказалась короткой, но я все равно успела разглядеть кучу весьма занимательных предметов и механизмов, назначение которых мы наверняка узнаем, когда будем играть в полную версию "Судьи".

Помимо инопланетных головоломок нам придется решать и обыкновенные детективные задачи: собирать и изучать улики и допрашивать подозреваемых на "Ониксе". В выполнении судейской миссии игроку поможет специальный скафандр, снабженный защитой, оружием и (куда же без него!) суперкомпьютером в комплекте со сканером (дабы анализировать улики и хранить информацию). Оружие нам, конечно, тоже пригодится. Среди местной фауны найдутся экземпляры, достойные его применения.

Теплый космический мир

Что касается "внешнего вида" "Звездного судьи", то игра сделана в 3D от первого лица. 3D в игре действительно неплохое, несмотря на то что у ее создателей нет тех миллионов (или по крайней мере их реально существовавшей части), которые помогли "ГЭГу" достигнуть такого великолепия.

Интерьеры нарисованы весьма лаконично, но тут создателей выручает прекрасное чувство цвета. Далекий космический



мир выглядит ярким и теплым. Это не набившее оскомину сочетание стали и безжизненного серого камня, здесь светит свое, местное, солнце, окрашивающее все окружающее в очень хорошо подобранные желто-красные тона. Да и обе станции выглядят, благодаря оригинальной форме, насыщенным цветам и эффектам полупрозрачных текстур, вполне живыми и реальными. Приятная мелочь: на земной станции нам даже удастся посмотреть на самих себя (вернее, на свое отражение) в прозрачной стенке лифта. При этом отражение нашего серебристого костюма — не единственное "живое" явление на планете. В игре будут изредка появляться и несколько трехмерных персонажей, людей и роботов. Увы, как раз ролики с ними меня не впечатлили. Неживые они какие-то! Но ведь игра еще не закончена, и, может быть, им еще удастся измениться.

Не закончена, но близка к завершению. Между прочим "Судьей" уже заинтересовались западные издатели. Если они не захотят вносить в игру существенных изменений, то мы увидим ее уже в апреле, а если начнутся переделки, то... существенно позже. Зато, как вы понимаете, на жирные западные денежки из игры можно будет сделать настоящую конфетку! А потенциал у Space Judge есть, это очевидно.

Через пазлы — к звездам!

Ольга Цыкалова

"Алиса" (рабочее название)

"Хотите, я его стукну, и он станет фиолэтовый в крапинку?" Эти слова — единственное, что осталось в моей памяти от великолепного, но уже довольно древнего мультика "Тайна Третьей планеты". Печально, но почти ничего я не помню и о содержании своей любимой в детстве книжки про космические приключения все той же Алисы, маленькой девочки из далекого будущего. Фирма "Домашний компьютер" решила напомнить нам, старичкам и старушкам, о замечательной книжке Кира Булычева и не менее замечательном мультфильме. Игра "Алиса" готовится к выпуску летом этого года, и по жанру это будет... конечно же, пазл-квест.



Когда я впервые познакомилась с приключениями Алисы, мне и в голову не приходило спросить: "А как это ее герои на самом деле ловили инопланетных животных, чинили роботов и разговаривали с инопланетными птицами?" Да, наивное было время! Теперь нам придется самим искать ответы на все те вопросы, которые могут возникнуть у пытливого зрителя или читателя историй про Алису.

Как, к примеру, следует правильно разбирать алмазную черепашку, открывать кодовый замок на люке звездолета или выбираться из ловушки на "третьей планете"? Те же события, которые мы видели в мультике, оказываются повернуты к нам совсем другой стороной. Вот Зеленый "лечит" робота, пострадавшего от козней лжеВерховцева, машинным маслом. А где он его взял? Попробуйте найти это самое масло в захламленном ангаре, а главное — унести его с собой. Вот и готов мини-квест на один экран!





Радости детские и не очень

Вообще говоря, "Алиса", как и большинство отечественных пазл-геймов, предназначена в первую очередь детям и, так сказать, юношеству. И впрямь, часть задач откровенно легка. Например, проехать на машине в соответствии со строгими дорожными правилами планеты Шелезяка может и ребенок — правда, не всегда с первой попытки. В общем-то, нетрудно найти общий язык и с инопланетной птицей Говоруном. Достаточно помнить, что птица только повторяет и продолжает чужие слова и фразы, а задавать ей прямые вопросы бессмысленно. Но вот другая часть задач выглядит просто зловеще — такова, например, головоломка на разбирание той самой алмазной черепашки, которая оказалась вовсе не инопланетным зверем, а хитрым роботом-шпионом.

Как и в знаменитых "Братьях Пилотах", в "Алисе" взрослым придется сильно напрячься, чтобы проложить детям (и себе!) дорогу через суровые реалии инопланетных путешествий.

Задачи встретятся самые разнообразные. От составления правильной линии в диалоге — например, чтобы получить в подарок тот самый меняющий цвет живой "индикатор", — до лабиринтов, задач с противовесами, кодовых замков и даже давно проклятых квестерами пятнашек. В общем, пазлы на любой вкус и умственные способности. При этом авторы игры обещают, что особо мучить игроков заковыристыми головоломками не будут. После нескольких неудачных попыток компьютер предложит вам подсказку, а может быть, и вовсе решит надоевшую задачку за вас.

Всего в игре будет 27 головоломок, 6 из них — на построение диалогов, и расчетное время для решения головоломки "средней тяжести" — полчаса-час. Вот и считайте, сколько времени вам придется угробить на разгадку тайны Третьей планеты!

Продюсер проекта Павел Криворучко, показывая нам игру, периодически гордо восклицал: "Вот этим пазлом я особенно горжусь, потому что ни один нормальный человек решить его не сможет!". Но, как вы уже знаете, для нас, тупых пользователей, в игре предусмотрены подсказки.

Вместе с Алисой

"Алиса" — игра от первого лица. Нет, 3D здесь и не пахнет. Просто вы как бы незримо присутствуете в компании Алисы, ее отца и его коллеги Зеленого, помогая им в трудные минуты. Каждая пазла занимает один экран, но подсказки и информация к ней могут содержаться на предыдущих этапах игры. Больше всего сведений о космическом мире будущего содержится в "корабельной библиотеке". В любое время вы можете получить здесь справку о редких космических животных и полюбоваться видами далеких миров.

Сценарий и головоломки "Алисы" уже готовы. Теперь дело за графикой, которую для игры делает известный художник-мультипликатор Татьяна Караваева. Много лет назад она принимала участие в создании "исходного" мультфильма, так что персонажи и место действия "Алисы" не покажутся нам незнакомыми.



1. Бедный, бедный путешественник! Теперь понятно, почему он — Зеленый.

2. Великий Ушан!

Вендетта по-мышиному

Ольга Цыкалова

"Кот Леопольд" (рабочее название)

Если вы смотрели хотя бы один мультик из великолепной серии о приключениях кота Леопольда (а вы ведь смотрели!), вас непременно поразит сюжет игры, которая сейчас разрабатывается в компании "1С". О чем речь? Мы привыкли к тому, что злобные мыши всегда получают по заслугам за свои гадкие козни против доброго и воспитанного кота. В новой же игре вместо окончательного свершения правосудия — скажем, отстрела мышей из шотгана или подбрасывания им ядовитой приманки, — нам, честным и миролюбивым игрокам, предлагают помочь гадким грызунам в осуществлении их очередных грязных замыслов.



А планы врагов Леопольда отличаются размахом. Серые бестии мечтают построить перед входом в домик кота сложнейшее устройство, которое без непосредственного участия трусливых мышей окончательно избавило бы их от действующего на тонкие мышиные нервы соседа. Все нужное для воплощения этой мечты можно найти во дворе, огороде и в самом доме Леопольда. Но для того чтобы подготовить и собрать детали кошеловки, придется немало попотеть и детям, и взрослым (последним, несомненно, пригодятся воспоминания об Incredible Machine).

Удобства — большие и маленькие

Гадкие дела всегда приятно совершать в комфортной обстановке, и создатели игры позаботились о том, чтобы играть в "Кота Леопольда" было приятно и удобно. С одной стороны, главные герои — мыши — перекочевали в игру из мультика безо всяких изменений, вместе со своими такими разными и такими гадкими характерами, с другой — место действия новой игры создавалось "с нуля". И это не обычный мультяшный задник! Игра представляет собой не набор экранов, как в "Братьях Пилотах", а довольно просторный единый мирок, который плавно прокручивается, когда мыши подходят к границам экрана. Проще говоря, наконец-то у нас появится игрушка-головоломка с нормальным скроллингом!

Герои обучены ходить и "вглубь" экрана, то есть имеет место так называемое "масштабирование" — изменение размеров персонажей по мере удаления от зрителя. Однако используется это качество только в строго отведенных местах, в основном же движение осуществляется вдоль экрана. При этом, когда мыши исчерпывают возможности движения по прямой и им



нужно повернуть, камера красиво и плавно меняет угол и переносит нас в новую часть владений Леопольда.

Курсор сделан в виде мышиной головы, причем она меняется в зависимости от того, какой из мышей руководит игрок, а когда эта голова встречает на экране что-нибудь нужное и важное — она начинает шевелить носом. Много еще всяких необязательных, но приятных подробностей включено в "Леопольда" — скажем, тень от курсора или инвентарь, всплывающий на фоне игры...

Не забывают авторы своих героев и тогда, когда игрок на время прекращает свое мудрое руководство и оставляет их в покое. 19 "необязательных" движений придумали разработчики для мышек, чтобы им не приходилось стоять по стойке "смирно", пока мы думаем, куда бы их отправить. Если же вы забудете о своих подопечных надолго, мыши просто-таки начнут зверить, что выразится в забрасывании игрока (вернее, экрана) тухлыми помидорами, — таково художественное решение специального скринсейвера, включенного в игру!

Педагогическая поэма

Первоначально игра была заявлена как детская, но сегодня ее создатели заняты усложнением задач. Кроме поиска предметов и их окончательного употребления в хитрой мышеловке, в игре появятся мини-пазлы для добывания этих самых предметов,



причем иногда самыми головоломными и неожиданными путями, а в инвентаре есть возможность действия одними предметами на другие. Например, чтобы получить молоток, необходимый по ходу сюжета, мышам нужно будет выманить кота Леопольда и вынудить его воспользоваться этим самым молотком.

В общем, обычные квестерские радости, но когда фирма "1С" начала тестирование игры, то, к удивлению разработчиков, выяснилось, что новые задачи даются детям легче, чем их перегруженным знаниями и логикой родителям. Именно для последних, очевидно, в игре будут разбросаны бумажки-подсказки, которые в итоге образуют план искомой мышеловки.

Вместе с пазлами слегка меняется и сюжет. В нем появляются "взрослые" шутки, которых дети, может быть, и не поймут, но их родителей они наверняка заставят рассмеяться.

Имя для Леопольда

Наконец, первая задача из будущей игры — придумайте для нее хорошее название! Вполне серьезно. Разработчики игры уже голову сломали, сутками напролет перебирая варианты, да так и не нашли лучший. Так что игра про мышей и кота Леопольда пока названия не имеет. Может быть, вам в голову уже пришла гениальная идея? Поделитесь ею с фирмой "1С", координаты которой вы найдете на последней странице обложки нашего журнала.



1. Леопольд, выходи! Выходи, подлый трус!

2. Теперь они не подлые. Теперь они идейные.

3. Очередной коварный замысел созрел и даже почти реализован.

Санитария мозга

Ольга Цыкалова

Sanitarium

Волна чудовищного оцифрованного безумия грозит захлестнуть наш игрушечный мир в этом году! Ну, к героям, внезапно потерявшим память и не помнящим, кто они и откуда, мы уже давно привыкли, но теперь вместе с памятью они начинают терять и остатки разума, а фантастические квестовые миры сменяются зловещими больницами для умалишенных. Первый сумасшедший дом, который нам предстоит посетить в этом году, построен фирмой DreamForge Entertainment, известной квестерам своей игрой Chronomaster, и будет издан компанией ASC Games.



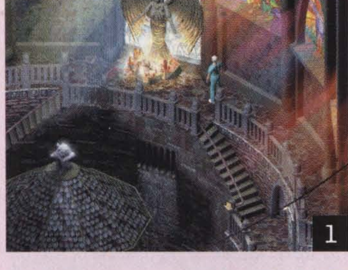
Sanitarium, заведение, давшее название игре, — это нечто среднее между тюрьмой, психбольницей и порождением недужного сознания. Назначение его, как не трудно догадаться, — "оздоровление", санитария, понимаете ли, и гигиена, но от чего лечиться и каким именно способом выздоравливать, игроку еще только предстоит узнать...



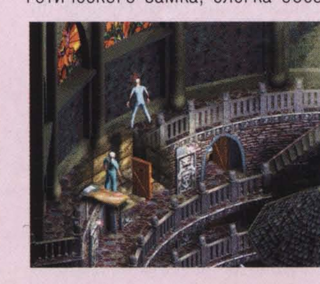
С добрым утром!

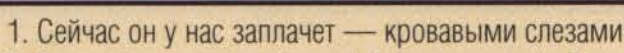
Игрок просыпается в Санитариуме, помня лишь то, что увидел во вступительном ролике: мы куда-то так сильно спешили, что наша машина, мчащаяся по скользкому горному серпантину, на всем ходу сорвалась в пропасть. Больше в памяти нет ничего, а окружающая обстановка и здорового человека сделает законченным безумцем.

Санитариум имеет вид причудливого готического замка, слегка обезображенного приметами нашего времени: электрическими проводами, генератором и "палатами" для больных, больше напоминающими средневековые тюремные камеры. Зловещее местечко, и, похоже, мы единственные, кто сохранил в нем хоть каплю разума!











Маразм крепчал

Однако наше поведение в игре исключительно рационально. Увидев в центре гигантского зала Санитариума круглую башню, к которой тянется толстенный электрический кабель (конечно, единственный мостик, соединяющий ее с остальным миром, предусмотрительно убран), мы сразу начинаем догадываться, что ключ к нашему прошлому именно там, в маленькой комнатке на самом верху башни.

Ну что нам стоит стащить у кого-нибудь из несчастных полотенце и проехать на нем сотню метров по голому электрическому кабелю? Для такого психа, как игрок, это сущие пустяки!

Конечно, мы не ошиблись! В башне хранится много всего нужного и интересного. Например обрывок видеозаписи нашей беседы с врачом. Оказывается, машина, на которой мы так лихо спикировали с дороги, была украдена, а ужасы Санитариума существуют, похоже, только в нашем воображении.

Но так ли это? Не пытается ли добрый доктор просто свести нас с ума? Тем более что в одном из ящиков мы находим вещь совершенно загадочную — древний ацтекский (!) ключ (!).

Вставляем ацтекский ключ в замок в постаменте вполне католической статуи с крыльями — и ангел начинает плакать кровавыми слезами!

Да и не ангел это вовсе, а девушка, которая когда-то давно владела прекрасным дворцом, а из дворца потом и сделали наш Санитариум. Да, крыша потихоньку едет... Хорошо, хоть "дема" на этом месте кончилась! В игре же нам предстоит найти еще немало таких загадок, туманных намеков, обрывков воспоминаний, разговоров и видеолент. Четыре уровня "Санитариума" и пять эпизодов за его пределами — все это только для того, чтобы в конце концов заново построить свое прошлое и понять, что же за настоящее нам досталось.

РПГшное квестообразие

Маниакальному сюжету созвучна графика. Если вы играли в Diablo, то легко представите себе место действия нового квеста. Конечно, готический замок изображен куда подробнее и живописнее среднего RPG-интерьера, но это все та же аксонометрия — вид сверху-сбоку. Те же маленькие человечки-персонажи, лиц которых во время игры мы почти не видим — они появляются только во время диалогов, с той же слегка схематичной мимикой. В игре даже, представьте себе, присутствует такая, не свойственная квестам, фенька, как появление прозрачных стен вместо, скажем, каменной кладки, когда нашему герою вздумается за них зайти, — например, когда он посещает очередную камеру. Только пока не совсем понятно, будут ли в игре драки, которые вполне оправдали бы RPG-манеру изображения. Из "демы" мы узнаем только, что в "Санитариуме" будет много головоломок (причем вполне интегрированных в сюжет) и разветвленных диалогов.

Еще одно нововведение в игре — довольно странный для квеста интерфейс: все возможные направления движения, действия и предметы крутятся вокруг головы героя, когда вы водите в этом месте мышкой, а щелчком вы выбираете из этого импровизированного "меню" то, чего хотите от него добиться.

Довольно сложно таким образом задать правильное направление движения, а выбор конкретных действий больше похож на подсказку, но в любом случае такой метод управления — что-то новенькое в нашем древнем жанре!

Впрочем... все просто: похоже, что в ближайшие месяцы еще одним интересным квестом станет больше.

1. Сейчас он у нас заплачет — кровавыми слезами!
2. Вот он, наверху, всю "дему" бьется головой об стену. Знать бы, чем это кончилось.

Мертвый хан, музейные редкости и FMV

Наталия Дубровская

Фирма SouthPeak Interactive уже давно обещала перевернуть мир с ног на голову. Или наоборот. Сделать пресловутое фулл-моушен, многообещающего уродца, которого добрые люди уже чуть ли не три года пытаются пристроить на приличное место в адвенчурном мире и который неизменно подводит их под монастырь и большие убытки, равноправным и полноценным членом квестового семейства, до сих пор определенно предпочитавшего дедовские методы — карандаши да графических станции.
И не обманула, вот что удивительно! Во всяком случае не очень: Temujin: Capricorn Collection — первая игра, целиком снятая на пленку, и уже с нее, из "настоящего кино", перенесенная на монитор. Она, пожалуй, не стала откровением, но главное доказала: "отснятый" мир легко может стать полноценной игровой реальностью! Не актеры, прихотливо разбросанные среди рендеренных интерьеров для откровенного оживляжа, а весь мир — скажем, целый маленький музейчик, где из пыльного бараньего черепа на подставке взял да и вылез целый Чингисхан, и пошел куролесить, как в лучшие годы! Ну куда здесь без кино?!

Temujin: Capricorn Collection



В том, что касается собственно кинофрагментов, — здесь нас не обманули ни на копейку! Качество видео наконец-то приблизилось к старому доброму телевизору и не оскорбляет глаза ни полосочками, ни разводами, ни дергаными движениями или перебоями в последовательности кадров. Все снято тщательно и всерьез — хотя и без особого художественного полета, прямо скажем. Но это не главное. Главное в этой игре — интерьеры и как мы в них, интерьерах, бродим, ни на минуту не вылезая из Video Reality — особой технологии фирмы SouthPeak, действительно способной изменить наш уютный квестерский мир. Или хотя бы оживить. Уж это им точно удалось!



1. Мэйси — бывший директор. Собрал пожитки и сказал все, что он о нас думает.

Слегка расплывчато, но правда

Итак, все интерьеры — кино. Отснятые и осязаемые. Авторы игры решительно поставили на "эффект присутствия" и принесли в жертву все: четкость изображения, сложности планировки, возможности перемещения и обзора. И, как это ни парадоксально, у них получилось: хотя управление в игре просто чудовищно по неудобству, все действие сосредоточено в маленьком прямоугольнике в центре экрана, а интерфейсу самое место в этом самом музее, — жить здесь можно! Захватывает, увлекает и поднимает "виртуальную реальность" на новый уровень.

Когда, щелкнув на стрелке, мы несемся через полкомнаты, совершая самые неожиданные повороты и явно вертя головой во все стороны, — мы все равно делаем это по-настоящему. Свет — а над ним здесь явно поработали усерднее всего — удивительно естествен, текстуры (ну, здесь их самое время обозвать "фактурами") — реальны настолько, что не задерживают взгляда. Ты тянешь руку к дверце, не успев произнести в мозгу слово "шкаф" — поскольку это он и есть, и объяснять себе, что "то, что тут нарисовано, — это шкаф" никакой необходимости нет. Несмотря на то что все неудобно, расплывчато, а "активные" предметы имеют отвратительную тенденцию при ближайшем рассмотрении приобретать некую болезненную (и на этот раз вполне "рисованную") четкость.

Темные деревянные двери, сумеречный коридор, в который вдруг льется волна чистого дневного света из садика, зелень за окнами... Даже дикое управление постепенно перестает тяготить — этот мир настолько жив, что хочется подчиниться его законам.

Брат на брата, директор — на директора

Хотя никаких таких законов уже нет. Мэттью Стивенсон, новый директор музея, выпустил джинна из бутылки (читай: Чингисхана из бараньего черепа), и все в этом благословенном местечке слегка подзабыли, что на дворе 20 век и Золотая Орда давно распалась.

К тому же что-то случилось с нашими мозгами: мы будем реагировать на всякие ужасные и явно требующие вмешательства полиции события с завидным спокойствием.

К примеру, обнаружив в антикварном саркофаге совсем свежий труп, мы, даже не вздрогнув, вытащим у него из кармана серебряные часы и переложим в свой. Потом поместим крышечку на место и пойдем смотреть, что тут есть еще интересного, изредка натыкаясь на видеоперсонажей, с которыми не сможем обменяться ни единым словом (зато между собой они скандалят — будь здоров!).

Самые "живые" сцены в игре — ситуации, когда нам удается подглядеть чужие встречи. Вставки неинтерактивны, но поскольку здесь все — кино, выглядят очень гармонично. Тем более что и герои — те еще!

Солидный негр Мэйси — бывший директор музея. На его место акула Стивенсон (понятия не имеющий о том, что такое музей — кроме того, что он



2. Купер и реставратор Сьюзан. Ей страшно. Ему, наверное, тоже.







теперь принадлежит ему) посадил омерзительного лощеного Купера, нечистого на руку, но знающего толк в дисциплине. И понеслась! Каких только гадостей мы не выслушаем от бедного Мэйси, покидающего боевой пост! Вот уж у кого были все основания пристукнуть бедного Стивенсона!

Молодая хитренькая реставраторша — пронырливая бездарность, грезящая о славе. Ну у кого еще могли начаться шашни с самим Купером! И, кстати, скандал в музее девочке не помешает... Лори — резкая, уверенная в себе, отличный специалист. Слишком специалист — за музей удавится...

Короче, задача у нас простая: узнать все обо всех, взять все, что плохо лежит, и... освободить дух грозного хана. Много столетий назад злобная колдунья сорвала погребальную церемонию и лишила мятежный дух права на покой. Верная наложница не смогла ее остановить, но и не успокоилась: заключенная в огромный изумруд, она так отчаянно просится на волю, что нам удастся ее освободить в самом начале игрушки! Хотя усилий это потребует немало. И работать в этом сюрреальном мире нам придется вполне виртуально, по-квестерски.

Взгляд издалека

Несмотря на весь реализм происходящего, наше общение со средой будет происходить несколько опосредованно и в полном молчании — как в "Шиверсах" каких-нибудь или вечном "Мисте". Сторонний наблюдатель, который изредка жмет на нужную кнопку, чтобы этот чуждый мир задвигался и изменился, — вот какова наша роль в этом сумасшедшем музейчике.

Персонажи иногда просто начинают кричать нам в лицо: "Да что ж ты тут стоишь! На что ты нужен, если слова сказать не можешь?!" — а наглый реставратор Рег, которого мы застукаем за взламыванием чужого стола, и вовсе начнет щелкать пальцами у нас перед носом — чтобы проверить реакцию, наверное. И это имеет под собой основания: вот с этим, с коэффициентом участия, игрушка явно не справилась, и это, естественно, раздражает ее вполне живых героев.

Раньше именно они, видеоперсонажи, были в игре чужими, и никакая актерская игра (как, скажем, в Pandora Directive) не могла этого поправить. А теперь они властно захватили игровое пространство, вытеснив нас куда-то во вне, за экран, и еще злятся: "Когда же? Когда же ты наконец сможешь играть в настоящее кино по-настоящему? Видишь, мы уже здесь!"

И злятся с полным основанием: есть, есть тут диссонанс! И не только здесь.

Сборник пазл на фоне глаза

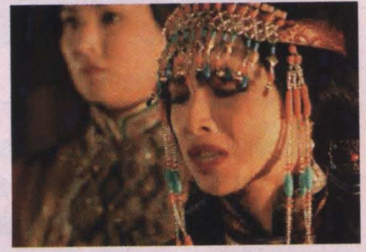
Самое забавное, что в плане игровом в "Темучине" нет АБСОЛЮТНО ничего нового! Собственно игра занимала ее авторов меньше всего. Допускаю крамольную мысль, что сами они вообще играли очень мало, а их самое любимое произведение — Phantasmagoria 1.

Судите сами: дикая "строка интерьера" в половину экрана, да еще с глазиком посредине: посмотрел на предмет, закрыл глазик, положил предмет на место. Предмет на предмет действует только в пределах этого "глазного" экрана. Предметов не то чтобы густо, и используются они на удивление прямолинейно.

Все загадки — обычные "пазловины". Дело удивительное в игре, "создающей новую реальность" и полной вполне живых персонажей. Записки из кусочков. Пара дурацких механизмов в стиле Incredible Machine. Меч, на котором сохранились следы крови 700-летний давности и которую мы соскребаем пластиковой ложкой. Экспонаты, которые нельзя трогать, поскольку они "слишком ценные", но запросто можно расстрелять из катапульты... Просто пиршество игровой логики! Решаешь пазлу — запускаешь не имеющую к ней никакого отношения видеопоследовательность... Словно люди немножко посмотрели, пошуршали на предмет "что должно быть в игре, кроме кино" — и усердно найденный материал реализовали. Правда, искали явно не там...

Но как они старались, чтобы все было по-настоящему! Никогда в жизни не видела я таких великолепных компьютерных jigsaw puzzles — а ведь существует масса специальных программ!

Пусть у них "ползут края", пусть они маленькие — зато насколько же они настоящие! Кусочки не просто можно поворачивать в любом направлении и переворачивать на другую сторону. Ты их именно "тащишь" — и они, перемещаясь, поворачиваются в зависимости от точки приложения силы. Их надо очень тщательно подгонять — просто "наметить место" отнюдь недостаточно, надо очень точно и "жизненно" выбирать угол... Да просто здорово! Первая живая пазла! Video Reality!



Кино пришло в игры по-настоящему: я не верю, что эта технология не сумеет захватить достойное место в игровом мире.

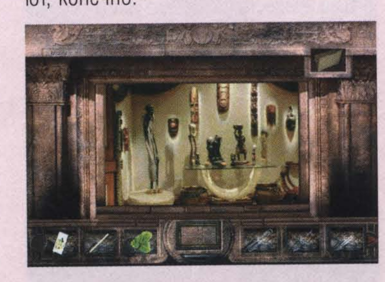
Труден только первый шаг

Итак, кино пришло в игры по-настоящему. На слабых ножках, но вполне по-хозяйски: я не верю, что эта технология не сумеет захватить достойное место в игровом мире. Уж очень она живая, уж очень ее долго ждали и... ну что же, уж очень она оказалась состоятельной. Милости просим! Большое кино!

Самый первый образец революции явно не сделает: игра — это все-таки игра, а вовсе не отдельно взятые технологии. Temujin как игрушка — неплохой, крепенький, в меру увлекательный квест без особых новшеств и психологизма. Технология не стала искусством. Пока. Но доказала, что у нее есть шанс.

Дадим его и фирме SouthPeak: кто знает, не станет ли ее следующее игра откровением?

Если разработчики немного поиграют, конечно.



Temujin: Capricorn Collection

Разработчик	SouthPeak Interactive
Издатель	SouthPeak Interactive

Резюме

Несомненно, новая идея. Несомненно, старая игра. Первый шаг к реальному слиянию кино и компьютерной игры. Но пока страдают оба.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 90
Память	16 Мбайт
CD-ROM	2x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация

- 30 Мбайт на HDD

Рейтинги

Графика	NEW!
Звук	70%
Сюжет	75%

Интересность

80%

3. И дух твой будет томиться веками, Чингисхан, пока...

4. Он не мертвый, он пьяный.

Riven: инвентарная опись

Ольга Цыкалова

Я надеюсь, что этот солюшен попадет к вам в руки только тогда, когда вы, вдоволь нагулявшись по Riven'у, решите закончить игру, и вам в лом будет разгадывать последние пазлы. Просто ходить по игре с моим солюшеном в руках — дело нудное и неблагодарное.



Я пишу его лишь для того, чтобы вы иногда, одним глазком туда заглянули — узнать, а все ли вы увидели и сделали на каждом отдельно взятом этапе игры.

Остров большого купола

После того как маленькая заварушка среди местного населения, вызванная вашим появлением (вернее, не вашим, а появлением ценной книги), закончилась, можно пойти посмотреть на труп своего первого ривенского врага. Хороший персонаж — дохлый персонаж! И действительно, тело бедняги прекрасно вписывается в пейзаж под обрывом.

А вот вертеть всякие рукоятки у загадочного ржавого девайса прямо напротив телепортера не стоит: он еще пригодится нам для того, чтобы вернуться домой в самом конце игры.

Первая задача в Riven: как открыть решетку в пятиугольном храме и пройти к большому куполу. По сути это пазла, но вся ее прелесть в том, что условия задачи нам не известны и открываются только по мере ее решения. Вот они в полном объеме: есть пять комнат (или коридоров), расположенных по периметру пятиугольника. Внутри пятиугольника вращается другой пятиугольник — тот самый храм, у которого только две двери. Чтобы войти в него и пройти насквозь в другое помещение, одна из внутренних дверей должна совместиться с наружной — как на станции петербургского метро. Для вращения внутреннего пятиугольника и, соответственно, выбора внутренней двери предназначены кнопки рядом с "внешними" дверьми. Ситуацию осложняет наличие решеток у двух внешних дверей. Решетки открываются рубильниками, расположенными у дверей по соседству.





Итак:

1. Нажмите 4 раза кнопку у главного входа.
2. Обойдите храм снаружи по правой лестнице и подлезьте под запертую деревянную дверь. Это другой вход в храм — через пещеру. Вторая дверь из храма теперь открыла нам проход к комнате с паровой трубой. Это — классический свитчик доэлектрической эры. Вместо гаснущей/загорающейся лампочки здесь — тонкая струйка пара. Раз пар расходуется впустую — где-то отключили девайс. Повернув рычаг, мы направляем пар в работу. В данном случае — включаем ржавый конус у телепортера. Вообще, кроме специально оговоренных случаев, стоит поворачивать все встречаемые по пути "паровые" рычаги.

   У двери из комнаты в храм — такая же кнопка, как и у главного входа, и рубильник для подъема решетки. Жмем два раза на кнопку и щелкаем на рубильнике. Идем в новую открывшуюся дверь с еще одной (увы, запертой) дверью позади нее.
3. Здесь тоже есть кнопка и рубильник для поднятия решетки. Нажимаем два раза на кнопку, щелкаем на рубильнике, и вторая дверь храма останавливается напротив "главного" входа.
4. Выходим через него и жмем уже знакомую кнопку два раза. Храм останавливается в той же позиции, что и в самом начале, но решетка, преграждавшая нам путь к куполу, поднята.

Дальше, через купол, есть только одна дорога. На ней вам встретятся два паровых свитчика — они активизируют мосты, которые пригодятся нам во второй половине игры. Увы, этого пока не достаточно, чтобы двигаться вперед. Придется вернуться, пройдя через купол и храм, на соседний островок — через мост над морем.

На этом острове только одна достопримечательность — прямоугольный храм в конце туннеля. Из храма есть дверь наружу, которая открывается с "командного пульта", расположенного за дверью в центре туннеля.

Дверь из храма ведет на стоянку подвесной канатной дороги. Кнопка справа вызывает вагончик. Управлять им — дело плевое. Один рычаг разворачивает его на 180 градусов, другой отправляет в путь.

Лесной остров

На этом острове главное — не пропустить ни один из ДЕРЕВЯННЫХ ШАРОВ, вделанных в камни в самых разных местах, ни одного рисунка, и запомнить связанные с ними подобия животных и звуки.

Первый шар находится в стене рядом со стоянкой вагончика. Форма животного будет видна, когда вы обернетесь, слегка углубившись в пещеру.



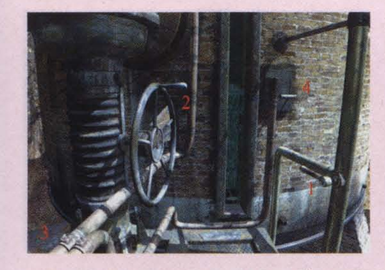
Второй шар находится в скале, выступающей из воды в правой части морской бухты, — скала имеет форму рыбы.

Третий шар лежит в бассейне рядом с заполненным водой кратером вулкана. Форму животного образует вода, которую вы впустите в бассейн.



Советы по прохождению игры

Riven: The Sequel to Myst



Четвертый шар — в скале в глубине леса, там, где растут светящиеся грибы. С ним связан только звук, и вы его еще услышите от зверей на морском берегу.

Последний шар вы найдете в лаборатории Гехна, но это будет еще очень и очень не скоро.

Я надеюсь, что осмотреть красоты острова вы сможете без меня, но некоторые технические детали, которые могли вызвать у вас трудности, я поясню:

ЛИФТ для подъема к мосткам и спуска в туннель под островом замаскирован под грубую деревянную статую. Она открывает рот, если нажать на верхушку правой лампы, когда стоишь прямо перед ней. Из этой-то пасти и движется лифт — прямо по стволу дерева.

В начале игры нам стоит съездить на нем наверх, к ВРАЩАЮЩЕМУСЯ КУПОЛУ. Такие купола есть на всех островах Riven. Это — телепортеры, и чтобы использовать их впоследствии, надо их сначала остановить.

Устройство всех куполов одинаково. Для управления служит специальное приспособление с глазком, направленным на купол. Вы смотрите в глазок на мелькание символов и, когда появляется желтый символ, щелкаете на кнопке сверху, чтобы остановить купол. Серии беспорядочных щелчков будет вполне достаточно — какой-нибудь да попадет на нужный момент! Но самое важное, запомнить и зарисовать сам символ и, что несколько труднее, положение купола на острове. Все это пригодится для решения Большой Финальной Пазлы.

Кроме купола, на верхнем уровне острова есть еще одна нужная штука — ПУЛЬТ УПРАВЛЕНИЯ КРАНОМ, расположенным в странной клетке далеко внизу, на озере. Чтобы использовать эту клетку, придется подняться в лифте (к нему ведет дорожка мимо вращающегося купола) и закрыть платформу в центре клетки.

Теперь стоит вплотную заняться озером. Вы уже, наверное, нашли обе дороги, ведущих к нему. Одна приведет нас к ПОДВОДНОЙ ЛОДКЕ, которую можно спустить на воду с высокого берега, другая — к тому месту, где лодка опустилась в воду. Управление лодкой предельно просто: один рычаг для разворота, второй — для пуска лодки, третий — для переключения подводных стрелок вправо/влево.



Подводную лодку первым делом надо направить к пульту управления мостками (1) (см. на картинку справа). Все рубильники на нем должны быть подняты — это обеспечит нам доступ ко всем станциям подводной железной дороги.

ШКОЛА (2). Здесь мы научимся ривенским цифрам. Когда вы потяните за кольцо на странной модельке слева от входа, фигурка на веревочке сделает несколько рывков вниз, а в окошке внизу появится соответствующее их количеству число. Эти цифры пригодятся нам еще не раз!

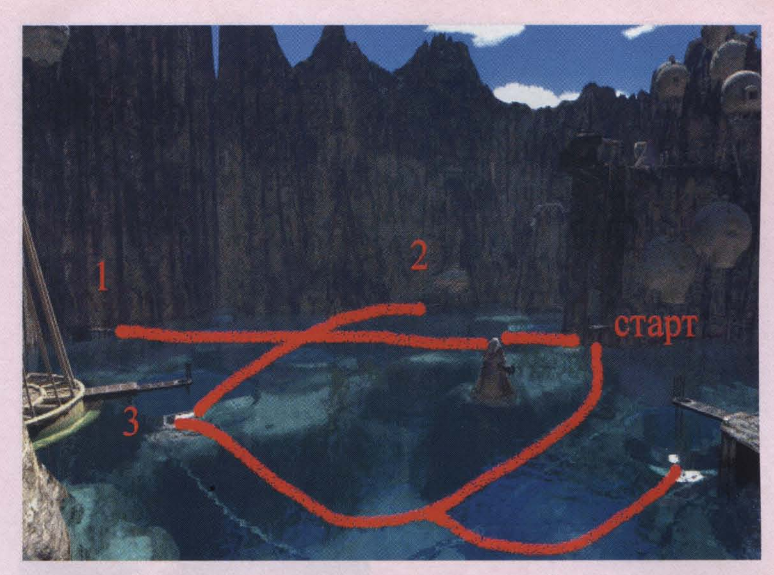
КРАН (3) — если вы уже закрыли платформу в центре клетки, можете воспользоваться краном, чтобы подняться наверх, к тюрьме. Для решения этой пазлы данных еще мало, поэтому лучше создать новый путь от озера на опушку леса, опустив мостки.

Здесь нас ждет страннейшее Riven'ское средство передвижения — подводная вагонетка, которая повезет нас на остров с бойлером, самое противное место игры.

БОЙЛЕР (картинка слева вверху) — сначала надо этот самый бойлер отключить. Правда, непонятно, как же без него будут функционировать многочисленные местные механизмы, но нам на это, видимо, плевать. Переставим вентиль в центре пруда в среднюю позицию. Потом, стоя перед бойлером, воспользуемся рычагом справа от него и отключим газ (1), а при помощи колеса слева спустим воду (2). Теперь надо подать в бойлер энергию — поверните свитчик на трубе слева (3) и поднимите внутреннюю решетку рубильником справа (4). Из бойлера идет труба — на самый верх острова. Отсюда мы можем пройти по тропинке на балкон над прудом. Здесь главное — открыть люк в полу.

Следующая серия общения с бойлером и паровыми трубами завязывается опять-таки в центре пруда, где надо вернуть вентиль в исходное положение. Теперь можно открыть двери на балконе над прудом. И вот тут начинается настоящий кошмар! Войдя, закройте за собой дверь, потому что каждая из створок заслоняет собой узкий проход внутрь здания.

Левый проход ведет к вращающемуся куполу. Не забывайте закрывать за собой двери! За одной из них — еще один коридор, который ведет к механизму, управляющему куполом. Купол, естественно, надо остановить, а желтый символ



— запомнить. Теперь надо вернуться к двойным дверям и отправиться в следующий коридор, который приведет нас к рычагу на мостике. Его надо, конечно же, повернуть — он выключит вентилятор в комнате с балконом.

Теперь мы можем изучить странное устройство под вентилятором. Это ловушка для лягушек. В центр кладется приманка, и ловушка в незакрытом виде опускается в колодец. Полученная в результате лягушка издаст важный для нашей дальнейшей работы звук. Теперь можно лезть в вентиляционную шахту (куда же

У этих, мягко говоря, диких друзей пятеричная система счисления. Их пятерка, как и наша десятка, получается из единицы.

без нее! Спасибо, хоть канализацию на Riven не провели!) и ползти по ней в лабораторию. Вот где вас ждет истинный кайф! Куча разных прикольных, бесполезных фенечек и унылая, зато полезная книжка с комбинацией цифр на ривенском языке.





ЦИФРЫ. Значит, так. У этих, мягко говоря, диких друзей пятеричная система счисления. Их пятерка, как и наша десятка, получается из единицы. Мы добавляем нолик, а они свою единицу поворачивают. Соответственно, наше 10 — это их две пятерки, и выглядит эта конструкция как их повернутая двойка. Если число состоит не из "чистых" пятерок, то к цифре, обозначающей последнюю "круглую" пятерку, добавляется цифра от 1 до 4 — так же, как у нас к десяткам добавляются цифры от 1 до 9. Самое пакостное, что сочетание цифр индивидуально для каждой игры, так что придется научиться считать по-ривенски.

Из лаборатории есть два выхода. Один — к стоянке подвесной дороги, другой — через длинный-длинный мост к острову с куполом.



Остров с большим куполом



На остров с куполом мы теперь попадаем в другом месте. Отныне у нас появились новые возможности. Если, зайдя в большой купол, выйти через первый проход налево, а затем вызвать лифт, чтобы закрыть дыру в дорожке, то мы подойдем к подозрительно знакомой бронзовой двери. Отперев ее рычагом, вы попадете в пятиугольный храм. Это та самая дверь, которую мы не смогли открыть, когда бродили, пытаясь найти дорогу к большому куполу. Но сейчас наша цель — вращающийся купол, который мы видели по дороге к бронзовой двери. Теперь попасть в него легко. Надо только возвратиться в купол, повернуть налево, опустить последнюю секцию железной дорожки и идти вниз и дальше, к

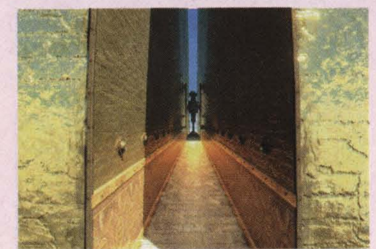
После того как вы найдете магическую книгу, действие игры пойдет гораздо быстрее. Вами вплотную заинтересовались местные жители.

лифту, который теперь вполне можно вызвать. Дальше стандартная операция: остановить купол, запомнить символ и положение купола на острове.

Для будущего удобства можно еще раз вернуться на самый верхний уровень мостков в куполе и при помощи рычага на выходе поднять мост, по которому мы в первый раз пришли в купол из пятиугольного храма.



Теперь нам придется возвратиться на остров с бойлером, только на этот раз — для весьма приятного дела. Вызвав из лаборатории вагончик канатной дороги, пройдем на "станцию" и отправимся на самый странный из ривенских островов.



Карта

Этот остров — целиком одна большая картографическая пазла. Когда вы пройдете к его центру и подниметесь на балкон, то увидите карту всех пяти ривенских островов, на последнем из ко-



торых вам еще предстоит побывать.

Сначала надо понять, какая кнопка каким островом управляет, а потом решить одну и ту же задачу для каждого из островов: нажать соответствующую кнопку, зайти в железный павильончик в центре озера, посмотреть на выбранный остров с разных сторон и, точно прицелившись, указать, где именно на этом острове находится вращающийся купол. На острове с картой он тоже есть, и его, конечно же, надо остановить, а его положение (поскольку желтый символ не виден) — запомнить. Попасть в нужную точку каждого острова с первого раза не так-то просто, но, к счастью, попыток дается много. Самое важное — точно запомнить правильный результат в координатной сетке для каждого острова.

Теперь нам стоит наведаться в подземную часть острова. Для этого надо вернуться к вагончику и просто выйти из него с другой стороны. Отсюда, немного пройдя, вызвав лифт и опустившись в нем на один этаж, вы (пройдя по длиной дорожке) попадете в самый роскошный, самый огромный из всех ранее виденных центр управления островом. Здесь вас ждут две новые пазлы, вернее — подсказки к ним. Сев на трон и повернувшись, вы сможете, вращая "стекло" за металлические "уши" с боков, рассмотреть через подобие увеличительного стекла справа соответствие символов вертящихся куполов и цветных огней.



На этом этапе можно идентифицировать только три символа. Левое стекло покажет разыскиваемую вами Катерину и виды Лесного острова. Среди них — вид морского берега, имеющего форму животного, которого мы не нашли на острове рядом с одним из деревянных шаров.

Теперь можно вернуться к вагончику, чтобы отправиться на лесной остров и решить большую тюремную пазлу.

Финал

Собрав все сведения для решения большой тюремной пазлы, отправляйтесь на



Лесной остров, выпустите пленника из тюрьмы над озером и щелкните на дырке в полу его камеры. Появится свиток, который открывает потайную дверь. За дверью — непроглядная темень, которая простирается аж на 6 экранов. Зато в конце прохода торчит рычаг, который зажигает в пещере свет. Теперь можно идти обратно, зажигая попутно огни, — и в результате обнаружить дверь в большую круглую комнату. Здесь вам пригодятся все ваши знания о цифрах на деревянных шарах и связанных с ними формах животных, потому что вам придется в правильной последовательности, соответствующей цифрам на шарах, нажимать на камни с изображением связанных с ними зверей. Если все сделано правильно — появится ниша, а в ней магическая Книга перемещений.







После того как вы найдете магическую книгу, действие игры пойдет гораздо быстрее. Вами вплотную заинтересовались местные жители. В тюрьме, куда вы, несомненно, попадете за попытки вмешаться во внутренние дела Riven'а, вас навестит подружка Катерины — принесет вам ее записки и Книгу заключения, которая станет вашим основным оружием. В записках Катерины есть

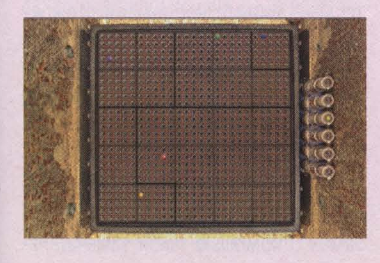


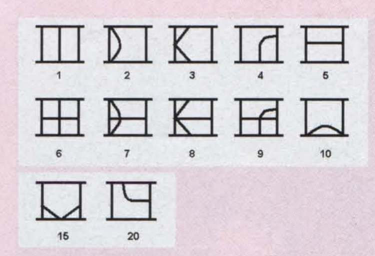
главное — инструкция по использованию ржавой конической штуки у телепортера в самом начале игры и пятизначный код для открывания люка под ней. Через некоторое время Катеринина подружка осчастливит вас и старой Книгой перемещений, которая вернет вас обратно в круглую комнату на Лесном острове. Отсюда вам предстоит долгий путь: сначала на вагонетке к острову с бойлером, а оттуда, по длинному мосту, — на остров с большим куполом. Надеюсь, вы запомнили дорогу, когда проходили этот путь впервые.





На этот раз нам надо пробраться в золотой купол. Для этого войдите в пятиугольный храм через бронзовую дверь, выйдите с другой стороны, два раза нажмите на до боли знакомую кнопку — и гордо шествуйте по лестнице (в нее превратился поднятый нами ранее мостик) в центр купола. Здесь мы увидим уже знакомую координатную сетку, на которой при помощи цветных шариков нужно воспроизвести положение пяти вращающихся куполов. Его мы уже определили на острове Карты, а соответствие цветам — в центре управления в недрах того же острова. Единственная проблема — мы знаем цвета только трех куполов. Остальные два находятся методом простого перебора: 2 позиции и 3 шарика.





В награду за хорошую память и терпение мы получаем возможность пользоваться вращающимися куполами как телепортерами. Для этого надо набрать на куполе (ближайший из них, естественно, находится на острове Большого купола) шифр, который мы узнали из книги в лаборатории. 5 пластинок должны быть помещены на деления, соответствующие 5-ти цифрам из книги.

...Нам опять не повезло! Теперь мы угодили в ловушку к злодею Гехну. Избавиться от него легко. Нажмите на кнопку на панели, чтобы вызвать его, выслушайте длинную речь душегуба, а когда он вам протянет Книгу заключения — просто коснитесь ее. Все, злодей пойман! Дыра в полу комнаты ведет в его логово. Здесь, на столе, вы найдете серебряный шар, который издает несколько звуков при прикосновении. Это шифр тоже надо запомнить.



Теперь пора выбираться. В комнате, где вы раньше сидели за решеткой, включите круглый бойлер — он питает магические книги. Свитчик у окна опускает решетку. Теперь возьмите Книгу перемещений с одним квадратом на обложке — и вперед, спасать Катерину! На остров, где мы никогда еще не были.

Здесь, выйдя из купола, нам надо лишь повторить (при помощи трех свитчиков) последовательность пяти звуков, которые издавал глобус, — и Катерина свободна! Теперь — бегом обратно, на остров Большого купола, чтобы подать Атрусу знак при помощи конической ржавой штуковины. Для этого нам надо сначала вернуться в дом Гехна, воспользовавшись вращающимся куполом, выбрать там соответствующую книгу и перенестись на остров Большого купола.

Наконец-то можно заняться ржавым конусом! Сначала снимем предохранитель с ножки слева, потом наберем код на люке (здесь код — последовательность, в которой нужно нажимать на кнопки), опускаем рычаг справа — и жмем на кнопку рядом до тех пор, пока наши усилия не развеют, наконец, Riven по ветру.





Хрупкая это, оказывается, вещь! Чуть стеклышко, закрывающее дыру в космос, разбили — Riven'а уже как не бывало! Жаль, красивые были острова! Может, и не стоило спасать эту Катерину и разгадывать пазлы? Было бы лучше бродить по этим островам вечно... Но это уж вам теперь решать, я-то свой Riven успешно разрушила!

Здесь, выйдя из купола, нам надо лишь повторить последовательность пяти звуков, которые издавал глобус, — и Катерина свободна!

Хроника пикирующего блюдечка

Наталия Дубровская

Квесты для того и делают, чтобы нам было плохо. Чтобы мы ломали голову и плакали в голос, часами бродя по темным комнатам в поисках выключателя или собирая в специальном окошечке порванную на двадцать восемь маленьких частей рублевую бумажку с важным сообщением.
И если вы сломались, отодвинули мышь и полезли в солюшен — пусть вам будет стыдно! Очень! Любишь кататься — полезай в кузов, и нечего двигать в обход! Впрочем... бывают исключения. Как с игрушкой U.F.O.s (H+A Entertainment). Удивительные исключения! С одной стороны — игра ну такая простая! А с другой — если уж застряли — не грех и подсмотреть где-нибудь правильное решение. Нет, не грех! Сам бог велел.

Советы по прохождению игры

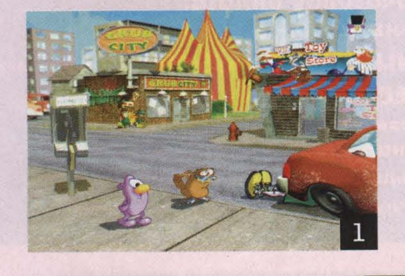
U.F.O.s



Итак, если вы поломали восемь мышей, играя в Myst, или две клавиатуры, играя в Ecstatica, — я могу вас только похвалить. Упорство и увлеченность всегда достойны восхищения. Трудитесь, и вам зачтется. На то и игрушки делают такими навороченными.

Но учтите: если, играя в U.F.O.s, вы задумались больше, чем на десять минут; если вместо дурацкого смеха из вас хотя бы раз вырвался стон разочарования; если вы хоть однажды отошли от компьютера, продолжая ломать голову над последней пазлой, а не с приятным и необременительным чувством исполненного долга, — нет вам прощения! Вы все испортили!

Вот вам мой глубоко профессиональный совет: как только, играя в U.F.O.s, вы слишком крепко задумались, и в вашей голове начала медленно формироваться туманная (и, увы, преследующая всякого квестера всю его игровую жизнь) мысль о том, что, похоже, не такой уж вы, квестер, на самом деле и умный, как казалось прежде... И не такая уж эта игрушка простая, как сперва почудилось и в журнале обещали... — хватайте солюшен и смотрите в него! Сразу! Тут думать нечего! Эта игра — не для умных! Это — для души! Чтоб весело было!



1. Я же сказала — "пустит пену"? Вы что, думали это так, идиома?!

Ферма: как все начиналось

Все начиналось с неприятностей: блюдце сперва забарахлило, потом клюнуло носом, потом совсем заглохло и молча брякнулось на землю (подробности — у г-на Ламтюгова).

Бедняга Гнэп — маленький, фиолетовый — оказался в месте совершенно незнакомом и отнюдь не привлекательном.

Оставьте в покое перепуганных свиней и не пытайтесь чинить корабль! Просто возьмите с обшивки пригоршню грязи — больше тут ничего полезного нет. Махните рукой и идите дальше — на речку, знакомиться с местным населением. На берегу сидит задумчивый Утконос и явно не собирается никуда уходить — да и куда пойдешь с хвостом, намертво зажатом в зубастом капкане?!

Поговорите с ним! Просто поговорите, раздувая фиолетовый затылок, — он вас наверняка услышит (в отличие от всех остальных обитателей нашей гостеприимной планеты). Когда бедняга расслабится — самое время разжать капкан и выпустить утконосого на волю. Все равно никуда не денется! Он теперь наш, с потрохами и оболочкой, "до мозга и костей", как замысловато выразился один из наших читателей.

Еще на берегу есть лягушка (совершенно никчемная) и очень полезный пучок травы.

Добрые фермеры отнюдь не горят желанием обогреть усталого путника, затерянного в чуждом мире. Напротив, они так и норовят угостить его скалкой по инопланетной голове! Попробуйте постучаться в дверь или заглянуть в окошко — сами убедитесь!

...И вот тут-то вы поймете, что такое иметь на своей стороне хоть одного партизана из местных — хоть какого, хоть тупого, хоть с утиным носом! Местный тем хорош, что ему своим и прикидываться не надо. Если только чуть-чуть: смешайте, не выходя из инвентаря, траву с грязью, нахлобучьте полученный результат на австралийскую голову нашего спутника — и вперед! В окошко, пока бабуля со скалкой тратит силы на разборки с очередным грязным коммивояжером, вдруг постучавшим в ее двери. Очень грязным. В буквальном смысле.

Ключ! От машины, которая отвезет нас в город, где есть большой магазин, а в магазине, в виде бесплатной примочки к коробке малосъедобной сушеной дряни — лампочка, столь необходимая для ремонта нашего НЛО.

Правда, славный фермерский грузовичок пока для нас полезен не более, чем сама тарелка: бензина-то в нем того... Нема! Бензин, как и положено в любом приличном доме, хранится в амбаре. Вместе с тощей клячей, явно оставшейся там со времен вольного хлебопашества.

Средство управления клячей растет на пеньке рядом с собакой. Найти не трудно.



2. Ну я же говорила, что все получится!

Амбар заперт. На большой висячий замок — думаю, вы уже заметили. Если в вас осталась хоть капля человечности — не пускайте Гнэпа на лестницу! Сердце разрывается смотреть, как злобные белки бьют его по чем зря и по чем ни попадя, причем совершенно ни за что. Лучше осмотритесь — видите небольшой стожок? Это не простой стожок, а... классический. В нем лежит та самая иголка, найти которую можно только за счет глубокой веры или по чистой случайности. Воспользуемся первым (поскольку второе — не в нашей власти). Отправьте Утконоса в стог, а открыть замок с помощью такой замечатель-



ной отмычки Гнэп сможет и сам.

Итак, канистра с бензином стоит под потолком (я же говорила — в этой усадьбе каждая вещь знает свое место), лошадь смотрит на нас с омерзением, лестница, как всегда, находится в нерабочем состоянии. До полки с канистрой не допрыгнет даже наш невменяемый соратник.

Теперь скажите, чем лошадиная сила отличается от автомобильной? Кроме того, что жрет сено, а не бензин? Верно, чувством собственного достоинства! Поговорите с лошадушкой — она непременно сочтет Гнэпово утробное мычание очень оскорбительным и обязательно повернется к нему... хвостом, скажем так. Тут-то и пригодится наш замечательный прутик! Хрясь! Бум! Хвать! БЕНЗИН! Мы едем в Город!

Город: последний кабак у заставы

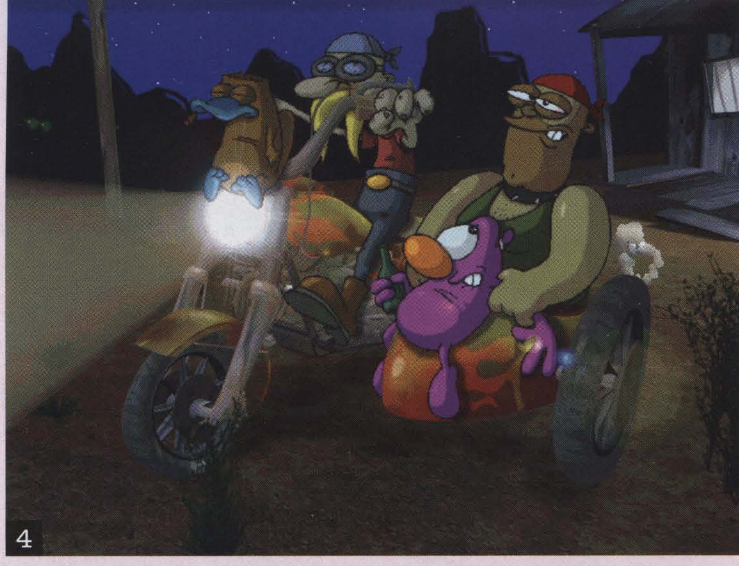
Чтобы Город принял тебя, придется доказать, что в тебе не осталось ни капли провинциальной сентиментальности! Вся дорога в местный административный центр представляет собой этакую симпатичную аркадку: сшибаем все, что шевелится, и объезжаем все, что просто так лежит (кучи камней, например). Положительный заряд, зарабатываемый на каждой невинной жертве, запросто вышибается при наезде на препятствие. Смотрите в оба!

Затормозив в конце концов о самый подходящий столб, не забудьте взять из-за разбитого ветрового стекла сувенирные игральные кости. Они висят на веревочке и поэтому очень нам пригодятся.

Первый пункт назначения — пивнушка с панками. Пробираться туда придется через заднюю дверь — не тратьте время на слепца и его злобную собаку. Они тут так, для красоты — вроде как курицы на ферме. Курят, а от этого ни вреда, ни пользы.

Жадный повар на кухне ни за что не отдаст Гнэпу щипцы, которые лежат в салатнице рядом с ним, — а вещь такая нужная! Придется пожертвовать Утконосом — пустить его под нож, на колечки!

Ему такой эксперимент нипочем: в салатнице кружочки быстренько соберутся в того же верного Утконоса, только в клюве у него будут — что? Правильно, те самые щипцы! Так что теперь можно смело идти в туалет!





Потому что в туалете, глубоко-глубоко под зеркальной гладью унитазной влаги, лежит то, без чего нам дальше пути не будет: серебряная (хотя и фальшивая) денежка!

Денежке — прямая дорога в музыкальный автомат. Тем более что в баре ее все равно не примут: фальшивка-с! (Хотя кому могло прийти в голову подделывать 25 центов?!)

Но все не так просто! Нельзя же вот так — взять да и выбросить деньги на ветер! Нет, наша денежка должна стать многоразовой!

Симпатичный малый слева от автомата и так работает не хуже перфоратора: посмотрите на гору пробитых его золотым зубом пивных банок! Дадим ему наш четвертак — получим талисманчик с дыркой ближе к краю. Привяжем его к костям из автомобильной кабины... Вот тебе и хитрое приспособление для обдуривания любого механизма на 25 центов за раз!

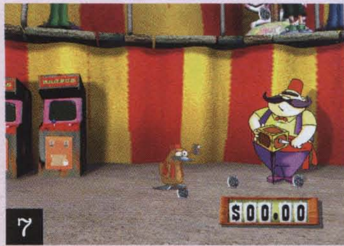
Песня, которая приведет к желаемому результату, а именно дикой драке с участием всех присутствующих, — B6. Вперед! Обратите внимание, как ловко Утконос — истинный землянин — отражает нападение, вскочив на стол и обороняясь от панков "розочкой" из битой бутылки! И как нашему Гнэпу опять достается со всех сторон!

...Кончится все так, как и должно было кончиться: все подружились и, сдвинув битые морды над столом, клянутся друг другу в вечном сотрудничестве. Это нам на руку: сейчас нас отвезут в магазин! С ветерком! На грязном мотоцикле!

Город: долгая дорога в супермаркет

Секьюрити в универмаге работает на славу — хорошо, что Гнэп уже более-менее привык к тумакам! Пока там делать совершенно нечего.





Девица в магазине игрушек ну совсем не замечает покупателей — пока они не попытаются что-нибудь стащить. Так что и этот магазин — не для нас. Вернее, как раз для нас, но... Посмотрите внимательно на витрину снаружи: видите номер? Это тот самый телефон, по которому мы будем звонить милой продавщице. Подействуйте многоразовой денежкой на телефон и поручите беседу Утконосу. Землянин землянина всегда поймет — даже если один из собеседников молчит, как... утконос.

Сбегав в магазин, украдите самое дорогое: фото с автографом, которое девица держит у себя на прилавке. Пригодится.

Двое омерзительных посыльных, тупо дымящих на пустой таре за универмагом, — нужные люди! Для начала поговорите с тем, что справа, — получите сигару. Вернитесь к телефону, и... Готовьтесь: сейчас мы будем совершать первое в Гнэповой биографии земное убийство (зверюшки, размазанные по дороге, и свиньи, взорвавшиеся от удивления, — не в счет!).

Первый пункт назначения — пивнушка с панками. Пробираться туда придется через заднюю дверь — не тратьте время на слепца и его злобную собаку.

Итак, дайте Утконосу прикурить! Он резко пустит пену, заберется под машину, где уже возится с инструмен-



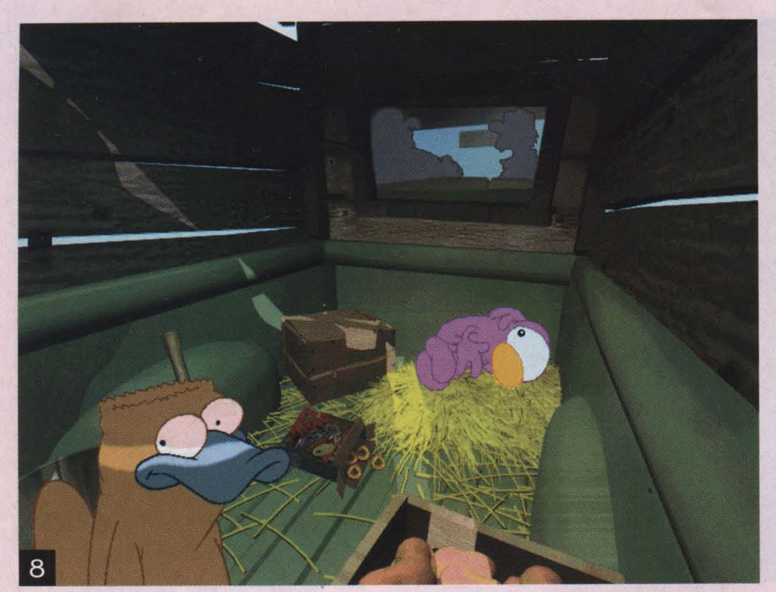
3. Наконец-то они начали разговаривать по-человечески!

4. Сейчас нас подкинут до магазина!

5. Слон номер 2. Пока живой.

6. И ради этого человека наша продавщица готова повернуться спиной к покупателям!

7. Hop, hop, little monkey! Dance for Papa!



тами ее хозяин, и вернется с ключом. Гаечным. Хозяину он все равно теперь не нужен. Да и мальчик в машине, трогательно расплющивший носик о стекло и теребящий покойного папу глупыми вопросами ("Что случилось?", "Папа, папа, ты не умер?"), вряд ли потребует свое наследство. Ему не до того.



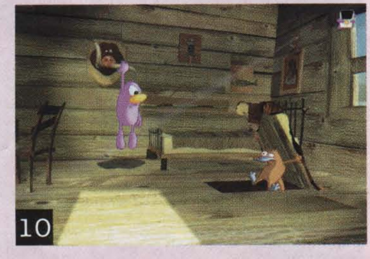
Так что можно смело раскрутить гидрант на той стороне улицы: над ним висит замечательная рекламная шляпа! А гнусный магазинный мальчик хотя и снял фирменную пилотку, но простое ее исчезновение непременно заметит. Там дальше, за универмагом, стоит старушка, которая... Но все по порядку!

Предъявите фото "слону"-уборщику и навестите вечно пьяного клоуна. Хотя он уже хорош, просто пиво его не возьмет.

Итак, раскрутите гидрант и наденьте мусорное ведро на бьющую вверх струю. Теперь даже Гнэп догадается, что делать! Просто залезть и схватить ее, шляпу!

Положите шляпу на место пилотки рассыльного, два шага вниз по улице, туда где бабка у бордюра ждет помощи, пилоткой — на бабку... Ура! Мы идем в цирк!

Банан с мостовой не забудьте прихватить.





Цирк: какой был слон!..

Предъявив билеты, Гнэп с Утконосом пробрались в шатер — теперь мы будем наводить порядок здесь, в цирке!

Для начала навестите ущербного слоника в клетке и в очередной раз "потратьте" монетку: купите пилюлю успокоительного (это такое специальное слоновье лакомство, 25 центов за штуку). Правда, подлый автомат попытается зажать нашу многоразовую денежку в своей утробе, поэтому его (автомат) придется немножко сломать — снести с него крышку. Ну, и... Столько пилюль, и задаром — хоботом подать!



Прощай, слон! Передозировка — красивая смерть, не расстраивайся! (Еще звездочка на борту Гнэпова НЛО! Дело пошло!)

Прогулявшись по округе, вы непременно найдете пустое ведерко (рядом с уборщиком в костюме зубастого слона). Возьмите его и идите пить пиво.

Поскольку оба героя явно ростом не вышли, да и денег у них нет, придется опять разыграть дуэт: поставьте Утконоса рядом с фанерным клоуном (измерителем роста) и быстренько подействуйте ведерком на бочку с пивом, пока продавец бдительно исследует утконосий рост.

Предъявите фото "слону"-уборщику и навестите вечно пьяного клоуна. Хотя он уже хорош, просто пиво его не возьмет. Добавьте слоновью пилюлю в ведерко и угостите горемыку. Представление на сегодня явно отменяется — зато у нас есть гудок! Вещь, без которой ни один НЛО не полетит.

Теперь... Теперь самое трудное — работа! Добывание денег честным непосильным трудом. Найдите слепого шарманщика с обезьяной и покажите маленькой танцовщице банан. Дальше — дело техники! Только искры полетят.

Задача: набрать 20 долларов мелочью. Метод: ловить в стакан то, что летит, и не наступать на банановые шкурки. Минут за 20 справитесь — утконос все-таки не обезьяна, с реакцией у него не очень... Удачи!

Ферма: все гораздо, гораздо хуже...

В то время пока мы бурно изучали земные реалии, земляне тоже не скучали — изучали нас. И, надо отметить, пользы из этого опыта извлекли больше. Во всяком случае они научились извлекать из нас доход: утащили нашу тарелочку в подпол и устроили парк неземных развлечений. Чтобы вернуть транспорт себе, придется развлекаться с ними на равных!

Итак, подпол. Гнэпу нужно повиснуть на кабаньем клыке (см. на стену), а Утконос будет держать люк, чтобы мы туда спустились (если ему вежливо намекнуть, конечно).



Подпол: как взять свое, не забывая и чужого?

Пора нам попрощаться с нашим любимым четвертачком на веревочке! Ступайте к мангалу с барбекью и купите ведерко окорочков. Жалко денежку, конечно, но пора домой, а там она Гнэпу уж точно не понадобится!

Что там дальше? Ах, да битва языков! Аттракцион Kiss the Alien. Утконос вполне справится с наглой чемпионкой — если вы ему поможете. Наш язык — синий, а зуб — золотой. Приз — жвачка. И не думайте уходить, пока его не получите.Рядом с конкурсантами болтается рыжий недоумок с пружиной на голове — позаимствуйте игрушку и ступайте в дальний угол, на дискотеку. Подействуйте пружиной на зеркальный шар под потолком (правда, получится, что Гнэп подействовал ею на себя — для ускорения). Долго на шаре не висите — упасть можно! Лезьте вверх, и... Тарелка-то наша, считай, укомплектована! Осталось только до нее добраться, а это — самое трудное!

Хорошенький зубастый и лупоглазый паренек, который возится с игрушечным НЛО, — то, что нам нужно! Он, правда, жадина и любитель поябедничать, поэтому, прежде чем вырывать у него пульт от тарелки, наденьте на него ведро из-под курицы. Добрее он не станет, зато тише — точно.

Ж-ж-ж... Полетели! Только не забудьте прикрепить жвачку к донышку тарелки.

Сперва — ключ от амбарного замка, на который заперли цепь, опутавшую наш корабль. Теперь — к мангалу... Бум! Уронили ключ в бочку с водой? Сочувствую! Придется доставать!

Возьмите бутылочку острого соуса из коробки над головой продавца, оттащите к отвратительному двухголовому уроду, который стережет наш (настоящий!) НЛО, и закиньте соус в ведро с окорочками. Как ему захочется пить!!! Он вольет в себя целую бочку (правда, промахнется, но это уже не важно).

Хватаем ключ, и... Черт возьми! Все кончилось! Летим домой!

The End. Какая жалость!

8. Тревожный путь домой...

9. А где тарелка?!!!!

10.Об атлантах, кариатидах и бешеных утконосах...

11. Тарелка. Наша. Сперли, подлецы!

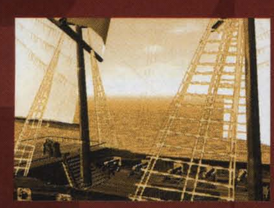
12. Осторожно! Эта, с полосатым языком, оччень хитра! Старайтесь наносить двойные удары!

13. Для кого — танцульки, а для кого...

RPG

R P G

"Корсары"



С выводами подождем. В любом случае "Корсары" пока находятся лишь где-то посередине между началом проекта и моментом его издания. Графические "движки" почти готовы, но игры как единого целого пока не существует.

114

Ultima IX: Ascension



В полностью *полигональном* мире Британнии вы сможете установить камеру *в любое удобное* для вас положение. Это значит, что изменяется не только угол обзора, но и увеличение. Ultima IX позволит вам смоделировать вид из Tomb Raider, сделав из RPG third-person adventure.

112

Ultima Online



Несколько дней назад UO претерпела серьезные изменения. В подземельях обнаружилось огромное количество новых монстров, а в городах появились Seer NPC, раздающие достаточно серьезные квесты всем желающим. Разработчики также грозятся устраивать глобальные бедствия, нашествия монстров на города...

116

Александр Вершинин

В новый год — с новыми проблемами!

А потому есть сильное впечатление, что год будет очень интересным. ББ сказал: пиши объяснительную. Пишу. Я вообще очень хороший и исполнительный.

Часть первая. "Я не виноват".

Нет, я не натравливал моего песика на того черного пуделя. Белого? Наверное, поседел в процессе.

Origin жалуется? Неправда, я не пытался вскрыть сервер и уж тем более не мухлевал с кредитными картами. Это все детские развлечения. Пусть теперь сами играют в свою UO. Некоторые говорят, что именно белая шестерка сбила зимующего велосипедиста, а мою физиономию видели в здании военно-морского ведомства на Лубянке незадолго до пожара. Наглая ложь.

Часть вторая. "Виноваты они".

Западные паблишеры все еще празднуют Рождество. Именно они организовали дефицит новых игр, а не я. Я не бельгиец, а потому версия о личной мести Биллу Г. отпадает автоматически.

И, наконец, моих гонораров явно не хватает для того, чтобы профинансировать "Зиппергейт". Хотя, должен согласиться, идея весьма недурна.

Эпилог.

ЭТО НЕ Я! ЭТО НЕ Я! ЭТО ОДНОРУКИЙ ЧЕЛОВЕК!



За того парня!

Босс РПГ-отдела Interplay рассказывает о своей ролевой музе и... грядущем в октябре Fallout 2!

Признаемся честно: нам не хватило элементарного — силы воли, чтобы сохранить эту новость до поры до времени и всласть порадовать ею (разумеется, вместе с памятным наградным знаком) умельцев-эрпэгэделов из Interplay, — новость о том, что их великолепный Fallout стал у нас РПГ года. Грешны, не удержались, растаяли, раскисли, связались с авторами игры, рассказали им об этом, несомненно, Событии, распили — виртуально! — бутылку шампанского и, по своей гнусной манере, принялись расспрашивать — так сказать, подъезжать по поводу новой... Стоп! Об этом ниже.

А пока представим нашего собеседника: знакомьтесь, **Feargus URQU–HART**, босс RPG-отдела славной фирмы Interplay. Посмотрим, насколько он будет откровенен и "эксклюзивен". Ну не может наша ударная весть о победе Fallout не растопить сердце г-на Urquhart'а! Должна растопить! Подавайте-ка нам, господин хороший, информацию о... Fallout 2, продолжении любимой игры!..

Game.EXE: Добрый день, Фергус! Спасибо, что согласились уделить минутку.

Feargus Urquhart: Всегда пожалуйста! О чем поговорим?

.EXE: Разумеется о... лучшей RPG прошлого года. Лучшей — по мнению нашего почтенного издания. О великолепном Fallout! Как вы считаете, в чем причина бешеного успеха этой игры?



F.U.: Лучшая RPG?! В России? Спасибо! Отлично!.. На самом деле, я считаю, что игра успешна только потому, что... это классная ролевая игра. Не имеет значения, что у нас нет мечей и колдовства. Ролевую игру характеризует сюжетная линия и система развития героя — а в Fallout они на уровне.

.EXE: Точно так! Получилась просто классическая вещь. Вещь, о которой будут помнить. Вы на чем-то основывались в ходе разработки Fallout? Может быть, вас вдохновила какая-нибудь другая ролевая серия?

F.U. (уклончиво): Прототипы? Навряд ли у Fallout были прообразы. Что касается нашей ролевой музы... Мы прошли десятки RPG, и каждая из них помогала нам сформулировать концепцию Fallout. Мы хотели создать достаточно необычную (для классических RPG. — **А.В.**) систему формирования персонажа, в которой часть атрибутов была бы статична (физические данные), а часть — постоянно развивалась (skill'ы).

.EXE: Планировалась ли сетевая версия игры? Что не вошло в игру в финальном релизе?

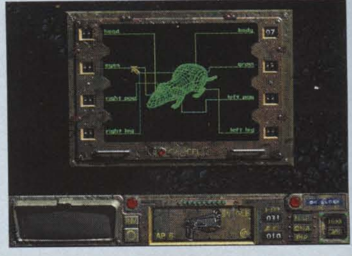
F.U.: Fallout с самого начала разрабатывалась как "одиночная" игра — весь engine заточен именно под single-режим. Что касается вещей, не вошедших в игру... Хотелось бы иметь побольше оружия (!) и несколько добавочных характеристик игрока (perks).

.EXE: В последнее время появилась информация о нескольких очень любопытных RPG-проектах. Что более всего интересует вас лично?

F.U.: Самой многообещающей я считаю Baldur's Gate. Чудесный, красивый мир и самая последняя технология — вот рецепт этой игры. Конечно, Interplay является издателем этой игры, и вы можете подумать, что мое мнение несколько предвзято. Но мне на самом деле очень хочется поиграть в BG!

.EXE: Ну а какие проекты вы считаете самыми перспективными в смысле технологии?

F.U.: Без сомнения, Ultima IX и







Stonekeep 2 (еще один проект от Interplay. — **А.В.**). Обе игры используют самые продвинутые трехмерные "движки". Это попытки создать совершенно новый мир, следующее поколение ролевых игр.

.EXE: Мы наслышаны о U9, но пока ничего не знаем о Stonekeep 2. Может быть, в следующий раз? А что вы думаете о возможных тенденциях развития жанра?

F.U.: Скорее всего, мы рано или поздно придем к онлайновым проектам. Ultima Online — лишь проба пера. Я думаю, нас ожидают огромные виртуальные миры, RPG, построенные на основе MUD'ов. С другой стороны, в жанре всегда найдется местечко для скромной "классической" single player RPG с хорошим, интересным сюжетом.

.EXE: Гм-м... Нам тоже очень нравятся онлайновые проекты! Кстати, какая концепция вам более симпатична — Ultima Online или Baldur's Gate?

F.U.: Мне нравятся обе идеи. Сетевой режим BG чисто совместный. Вы собираетесь и небольшой компанией проходите игры до конца, помогая друг другу, сражаясь плечом к плечу и вместе разгадывая загадки. Коллективный дух — это здорово! С другой стороны, игры, подобные UO, оставляют вас наедине с огромным враждебным миром. Вы стремитесь выжить и не только. Вы развиваете собственного героя — в этом и заключается смысл игры и ее сюжет. Другого сюжета нет, и не нужно! Как известно, агрессивная среда и конкуренция положительно влияют на развивающийся организм.

.EXE: Поговорим о Fallout 2?

F.U.: Ну-у-у... Давайте!

.EXE: Какие изменения претерпит Fallout?

F.U.: У вас будет гораздо больший контроль над NPC. Управляемых компьютером персонажей будет много больше, они будут обладать специфическими умениями и смогут помогать игроку не только в бою. Вы сможете раскатывать на автомобиле... А областей для исследования станет в полтора раза больше.

.EXE: Здорово! А будут ли игры связаны друг с другом?

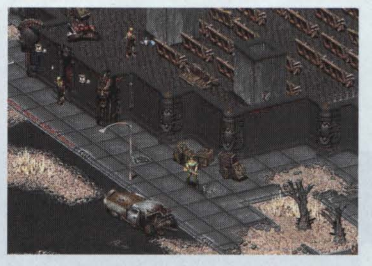
F.U.: Во второй части игры вы оказываетесь в том же самом мире. На этот раз вы будете потомком "того самого парня".

.EXE: Если так, то, может быть, и мучиться не стоит? Просто перенести персонаж из первой Fallout во вторую?

F.U.: Плохая идея. Мы думали об этом, но все-таки отвергли ее. В этом случае нам будет очень сложно сбалансировать игру. Во-первых, мы не имеем понятия, с каким героем вы начинаете игру (его уровень, способности). Мы также не будем знать, какое оружие и оборудование у вас есть. Чтобы перенести героя из предыдущей части, нам придется отнять у него все вещички. Ну и какая польза от переноса такого героя? Нет, вам придется создать нового "себя". К тому же вы вряд ли захотите стать папой самому себе. Не так ли?

.EXE: Ясно... Еще один вопрос: сиквелы — модная тенденция. Вы не думали над тем, чтобы сделать целую серию ролевых игр? Наподобие Elder









Scrolls от Bethesda?

F.U.: В данный момент мы с головой ушли в работу над Fallout 2. Разумеется, разговоры о F3 и F4 были, но это только болтовня... Поживем — увидим.

.EXE: Может быть, вы расскажете чуть-чуть больше об изменениях в Fallout 2?

F.U.: Мы здорово доработаем систему статистики героя. Наибольшее внимание мы уделяем стартовым значениям skill'ов, а также алгоритмам их "поднятия". Некоторые изменения получит система "натурального" обмена с NPC, а также эффекты, оказываемые различными медицинскими (и не очень) препаратами на героя.

Ultima Online — лишь проба пера. Я думаю, нас ожидают огромные виртуальные миры, RPG, построенные на основе MUD'ов.

.EXE: Наконец, традиционный вопрос. Дата релиза Fallout 2?

F.U.: Мы стараемся работать максимально быстро. Уже сейчас, в феврале, сделано очень многое. Мы постараемся выкинуть Fallout 2 на полки магазинов к октябрю этого года.

.EXE: Так скоро?! Прекрасно. Мы с нетерпением ждем. Всего доброго, спасибо за интервью!

Беседу вел **Александр Вершинин**.



Большие надежды

Александр Вершинин

Origin наделала немало шуму со своим замечательным проектом Ultima Online. На самом деле реакция публики была настолько сильной, что на некоторое время все забыли о том, что Ultima всегда была "игрой одного человека". И глобальный онлайновый проект — не что иное, как попытка обкатать новые идеи, а заодно и подзаработать. Никто и не заметил, как проект Ultima 9: Ascension начал набирать обороты.



Некоторые слухи об игре просочились совсем недавно, когда общественность просто устала от UO и наконец была готова смаковать новую информацию. Origin осторожно приоткрывала информационный краник до тех пор, пока СМИ и играющая публика не приготовились внимать каждому слову, которое обронит компания-разработчик. Хитрый Lord British не стал ничего сообщать — он просто выложил в Интернете несколько шотов из **Ultima 9: Ascension**, которые перевернули все устоявшиеся представления игроков об этой серии. Ясно одно: готовится Игра.





1. Красивая пентаграмма. Проблема в том, что свечи должны быть расставлены точно по ее краям.

Древняя фамилия

Ultima может по праву считаться одной из самых старых CRPG. В отличие от своих соперников игра никогда не пропадала из поля зрения фанатов и за все время пребывания на рынке компьютерных игр получила двенадцать (!) продолжений-сиквелов. Ричард Гарриот, он же Lord British, являлся и остается единственным всемогущим творцом знаменитейшей серии, способным единолично решить ее судьбу. До некоторого времени части Ultima выходили достаточно хаотично и были весьма слабо связаны друг с другом. Удостоверившись, что Origin твердо стоит на ногах, Гарриот смог планировать будущие серии игры. Так уж получилось, что Ultima 9 станет решающей и последней частью в эпической трилогии Ultima VII-IX, называемой также The Guardian Saga.

Персонаж, которого мы знаем под именем Avatar, впервые появился в Ultima IV, мгновенно став самым родным и любимым. Avatar приобретает титул Champion of virtues, что, грубо говоря, может быть переведено как "служитель моральных и философских ценностей". Virtues — одна из главных причин, по которым серии Ultima получили всенародную любовь. Кроме отличного фэнтезийного боя, великолепно, до мельчайших деталей смоделированного мира, поклонники серии могли насладиться сложным и очень морализаторским (в хорошем смысле слова) сюжетом. Avatar не только защищает все хорошее, что есть в его мире. Он является воплощением всех тех философских ценностей, которым служит. Логично предположить, что Guardian, большой красный демон с желтыми совиными глазами, хочет захватить взлелеянную Avatar'ом страну и превратить ее в вертеп, свой дом родной.

Зачем столько ненужных сведений? Исключительно для того, чтобы вы могли почувствовать пафос игры, ее неповторимую атмосферу. Ultima равноценна первосортной фэнтезийной серии, которую нужно читать с самого начала, дабы проникнуться ею по-настоящему. До того как появиться в Ultima 9: Ascension, Avatar долго сражался в неравной схватке с Guardian'ом.

На секунду отвлечемся: вы не будете так зло и мстительно убивать врагов в Doom'e, если не видели печальной финальной сцены возвращения морпеха домой. Он мужественно сражался где-то в космосе, пытаясь защитить Землю от нечисти. И вот, победив всех и вернувшись домой, он видит разрушенные города и голову любимого кролика на шесте! Очевидно, что после такой обиды врагам не жить.

Точно такая же ситуация складывается с Avatar'ом и Британнией. Пока он выбирался из ловушки, устроенной ему в другом измерении, Guardian проскользнул в родную Британнию и организовал скромный пикник, не рассчитывая на возвращение истинного хозяина. Усталый, но довольный, уже немолодой Avatar возвращается под родные небеса... И что он видит? Кроваво-красное небо, огнедышащих драконов, носящихся по своим делам, и горящие хаты. А самое неприятное, что милая физиономия Guardian'a высечена в камне огромной скалы. Avatar рассержен. Грядет большая потасовка.

Кроме основной сюжетной линии, связывающей последние три части Ultima, существует еще одна тема. Чисто фэнтезийная. Avatar начинает свою одиссею простым паладином. В процессе борьбы проходят годы, даже столетия (просьба не удивляться). Avatar постепенно осознает собственное предназначение, свою судьбу. Спустя несколько сотен лет он возвращается в родное измерение не только опытным бойцом. Он носит знаки отличия Titan of Ether, существа достаточно могущественного, чтобы наконец сразиться с самим Guardian'ом и победить. Возможно, название U9, Ascension, имеет именно такое значение. Сознание Avatar'a "поднимается" на качественно новый уровень, он обретает невиданное доселе могущество.

Итак, Ultima IX: Ascension наконец положит конец конфликту Avatar—Guardian. Уцелеет ли Avatar? Сможет ли он спасти Britannia? Что станет с Guardian'ом? Ответы на эти вопросы можно получить, лишь закончив U9. Известно только одно: это последняя игра серии Ultima с участием Avatar'a.

Исправляя ошибки Pagan

Ultima 8: Pagan обладала уникальным для своего времени графическим



engine'ом, но была принята общественностью в штыки. Lord British был обеспокоен подобной ситуацией и поспешил возвратиться к своим virtues, гвоздю серии Ultima.

Avatar больше не будет ходить один. Возвращается давно забытая прелесть прогулок целой компанией. Именно так: под вашим командованием снова будет несколько персонажей. Мы увидим Dupre (сейчас неизвестно, будет ли он сопровождать Avatar'а или просто "навестит" его) и старика Shamino. Интересно, что Shamino на этот раз будет разговаривать голосом небезызвестного Maurice LeMarche, того самого, который озвучивал персонаж "Brain" в культовом мультфильме "Pinky and the Brain". Приготовьтесь! В первый раз за всю историю Ultima к вашей партии присоединится Lord British, неуязвимый властитель, полный бездельник и виртуальное воплощение Ричарда Гарриота. Ну а чтобы жизнь не оказалась медом, в определенные игровые моменты вы будете терять управление над Avatar'ом и довольствоваться контролем над "каким-то другим NPC". Origin упорно не раскрывает секрета, что может заставить игрока бросить любимчика Avatar'а и переключиться на другой персонаж.

Прочие мелочи, gameplay

Origin упорно не желает более или менее полно делиться информацией об Ascension. Приходится довольствоваться общими туманными заявлениями и собирать сведения по крохам.

Сюжет игры стал еще более запутанным и тяжелым для прохождения. Количество NPC и подквестов значительно увеличилось. Единственное, но серьезное утешение, которое можно предложить, — любой квест будет проходиться несколькими способами. Благое начинание, Origin! Плюс к тому г-н Гарриот утверждает, что теперь игроку будет кристально ясно, что делать в каждый момент игры, как продвинуться вперед. Проблема в другом — какой из путей будет правильным?

Размеры мира Ascension определить очень сложно. Игровое поле, несомненно, будет меньше карты в UO, но больше образца U7 или U8.

Еще одно разительное отличие от

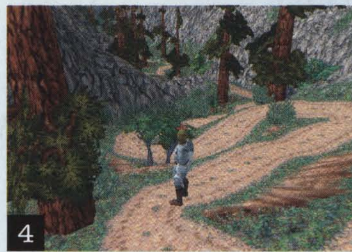


Pagan. Новая Ultima станет гораздо менее аркадной. Больше не будет утомительных прыжков с камня на камень, заставляющих "спасаться" через каждые тридцать секунд. Зато наш герой наконец-то научится плавать. Вот бы приобрести это умение в Pagan — игра стала бы намного легче. Реагенты также перестанут быть проблемой — Avatar слишком стар и зол, чтобы развлекаться их поиском. Стоит лишь заметить, что все магические компоненты будут автоматически складываться в специальный ящик и сортироваться.

Еще одним важным шагом в совершенствовании Ultima стал отказ Origin от старой системы ведения боя. Баталии по-прежнему будут проходить в реальном времени, но не потребуют от вас лихорадочного щелканья мышью. Боевой интерфейс упрощен и гораздо более эффективен. Для управления вы сможете использовать как мышь, так и клавиатуру. Управление может быть полностью перенастроено под ваши нужды или привычки.

Как и раньше, в игре будут наличествовать корабли. Имея деньги, вы сможете купить это замечательное средство передвижения. И что с того? Оказывается, Origin специально отрабатывает вариант морских сражений. Вас могут протаранить, взять на абордаж и даже утопить. Морские монстры смогут атаковать вас, а самые талантливые из них будут вылезать на палубу корабля и устраивать веселую вечеринку.

Строение подземелий станет еще более сложным. Уже очевидно, что все dungeon'ы будут многоуровневыми. Ответственные лица из Origin подтвердили, что вы сможете наблюдать "верхний" этаж, находясь на "нижнем". Каким образом? Допустим, глубокая расщелина в земной коре проходит как раз











через dungeon. Стоя на краю пропасти, вы сможете заглянуть как наверх, так и вниз. Невероятно!

Чудесное превращение

Как вы сможете проделать только что описанный фокус с фирменным изометрическим "движком" от Ultima? Элементарно. Скажем больше: сенсационно просто. Еще недавно Origin объявляла, что их новейший графический engine даст Ascension огромное преимущество. Вы сможете полностью вращать камеру — она больше не фиксирована. Уже одно подобное заявление способно до предела возбудить фанатов серии. Похоже, что Origin этого мало. Несколько дней назад представители фирмы заявили, что они очень довольны своим "движком". Настолько довольны, что решили отказаться не только от фиксированного изометрического вида, но и от слова "изометрический" вообще. В полностью *полигональном* мире Британнии вы сможете установить камеру *в любое удобное* для вас положение. Это значит, что изменяется не только угол обзора, но и увеличение. Ultima IX позволит вам смоделировать вид из Tomb Raider, сделав из RPG third-person adventure. Разумеется, чисто визуально. В особо важных моментах игры камера будет настраиваться автоматически, дабы пользователь увидел все происходящее. В то же время камера не испытывает неудобств как снаружи, так и внутри зданий. И, конечно, вы всегда сможете фиксировать ее в удобном для вас положении — таким образом консерваторы по-прежнему будут играть, используя испытанный "изометрический" вид.

Как уже сообщалось, Ultima IX будет требовать наличия в вашей машине 3D-ускорителя. Минимальные запросы игры на данный момент (держитесь!): Pentium 233, 32 Мбайта RAM, Direct3D или OpenGL. Рекомендуется P266 и 64 Мбайта RAM. Зачем понадобилась такая мощь? Не стоит удивляться. Внимательно посмотрите на шоты. Уже сейчас любой персонаж имеет по 600-800 полигонов. На каждом экране в сумме появляется от 2000 до 3000 полигонов. Динамические источники света, colored lighting, hardware fog и прочие примочки прилагаются.

2. Посмотрите на лицо девушки. Лара Крофт — НИКТО!

3. На корабль можно взобраться и побродить по нему. Если, конечно, нет возражений со стороны этого здоровенного охранника.

4. Вы когда-нибудь видели ТАК здорово сделанный ландшафт? Симуляторы явно проигрывают...

5. Внутри здания. Окна прозрачны, и вы можете любоваться чудесным пейзажем.

6. Если камеру чуть-чуть приподнять, получится изометрический вид.

7. Отличный вид на деревню. Обратите внимание на паруса кораблей.

„Корсары”: соленый ветер и трехмерные волны

Александр Вершинин

“Корсары”

Компания “Акелла” сумела опять удивить нас. Ничто не предвещало сюрприза, когда мой стратегический коллега в последний раз навещал командный пункт фирмы. Его юниты прорвали оборону программистов K&K, “внутренней” студии “Акеллы”, и взяли интервью о грядущей стратего-РПГ “Архипелаг”. Но то ли в силу недостатка AI, то ли из-за характерной постпобедной эйфории, разведка коллеги не смогла вскрыть планы фирмы и засечь второй проект, который до поры оставался в тени.



“Корсары” появились неожиданно, изрядно удивив редакцию Game.EXE. Может быть, поэтому на дело послали одного меня, а не великолепную пару мистер Симулятор и мистер Стратег. И вот теперь простому любителю простых ролевых игр приходится заниматься не совсем своим делом. То есть только на треть своим.



Это одна вселенная

“Архипелаг” (о котором мы писали в прошлом году) дает игроку прекрасную возможность побегать по запутанным подземельям и объявить войну населяющим острова монстрам. “Корсары” же являются логическим дополнением “Архипелага”, открывая перед пользователем бескрайние морские просторы, с причудливо разбросанными островами, по которым как раз и бродят обладатели первой игры (будущие, разумеется). Короче говоря: “Корсары” есть нечто морское, а “Архипелаг” — нечто сухопутное. Разобрались? Сомневаюсь, а потому продолжаю.

Почти по “Капитану Врунгелю”

Вероятнее всего, “Корсары” станут первой игрой в новой вселенной. Ваш герой тянет обыденную пиратскую лямку, когда его ушей достигает волшебная новость. Старый, уже отдающий швартовы пират объявляет своеобразный конкурс, регату для всех желающих. Задание простое — сгонять на другой конец света и быстренько, пока старый таракан не отчалил в лучший мир, вернуться обратно. Смысл? Волшебный корабль дряхлого флибустьера перекочует в собственность победителя морской гонки. А с таким призом можно своротить горы!

Как это будет?

Авторы игры категорически “воспрещают” сравнивать свое творение с чем бы то ни было. Любые попытки проведения аналогий безжалостно пресекаются на корню. А ведь было бы так удобно сказать, что это смесь Pirates!, Buccaneers, WarCraft, Microsoft Space Simulator, Privateer и Sea Legends. Увы, табу есть табу.

Если вкратце, то “Корсары” выглядят так: вы, участник упомянутой регаты, начинаете игру с выбора корабля и капитана. Доступные суденышки, конечно, абсолютно не годятся для длительных морских путешествий, а характеристики капитана вы создаете сами. У вас есть немного провизии, несколько человек команды и горячее желание победить. Одновременно с вами стартуют и несколько компьютерных капитанов, которые изо всех сил будут портить жизнь вам и вашему экипажу. Как быстрее всего добраться из одной точки в другую? Высшая математика подсказывает, что прямая не всегда оказывается кратчайшим путем. В любом случае ваш маршрут будет состоять из множества маленьких марш-бросков — от одного города к другому. От одного острова к соседнему. От одного jump point'а к следующему. Ах, это было в Privateer? Извините.

Очень скоро море станет для вас родной стихией. Тем более что это вовсе не такое спокойное и скучное место, как вы предполагали. Архипелаг (это название той самой сказочной страны) кишит пиратами, флибустьерами, королевскими фрегатами и прочими морскими чудовищами. Не зачехляйте свою зенитку — драконы здесь тоже есть. Чудовища могут быть повержены, вражеские корабли захвачены, а стражи порядка... “Акелловские” морские волки хором объявили что от королевского флота надо быстро и без оглядки бежать. Поверим на слово.

Корсары Архипелага живут веселой жизнью. Меняют корабли, как перчатки, грабят торговые суда, берутся за опасные миссии и устраивают потасовки в портах. Но нельзя увлекаться — время неумолимо идет, и пока вы раздеваете очередного “купца”, ваши соперники могут уже добраться до заветной точки и отправиться обратно. Как победитель докажет, что он побывал в указанном месте? Элементарно. Самый быстрый яхтсмен получит “нечто”, что является неопровержимым доказательством его честности. Вы думаете о том же, что и я? Да, отнять “артефакт”, утопив его обладателя можно. Вот только не изменится ли концовка, заключительный мультик в игре? Узнать такие вещи можно только попробовав.

Тяга к достоверности: мир

По-видимому, кое-кто в “Акелле” очень любит море и парусники. Благодаря этой романтической душе программисты фирмы отнеслись к поставленной задаче с максимальной серьезностью. В ход пошли учебники по “моделированию волн”, поведению объектов на воде и основам построения парусных судов. Чтобы увидеть, чем все это закончится, придется подождать до осени или зимы 1998 года. На данный момент готовые фрагменты “движков” выглядят внушительно.

Море — это когда много воды. Ну а когда в одном месте собирается уж очень большая масса аш-два-о, можно ожидать появления волн, бурь и пиратов. “Корсары” — первая игра, которая серьезно отнеслась к изображению водной стихии. Специальный “движок” гонит абсолютно трехмерную волну, которая может передвигаться с разной скоростью и быть различной высоты. Моделируемая волна, как и настоящая, зависит от направления ветра и его силы. Последним штрихом к портрету морской ряби стала динамически изменяющаяся текстура, накладываемая на водную гладь. Вы удивитесь, заметив, что спокойное и бурное моря имеют разные оттенки, а ма-

ленькие буруны на гребнях волн предвещают суровый шторм. Погода капризна, но не случайным образом. Роза ветров Архипелага хорошо известна, и опытные мореходы (обладающие картой) знают сезонное направление ветра в том или ином регионе. Благодаря тому, что все суда в игре парусные, кратчайший путь против ветра не всегда будет "короче" кружного по ветру.

Небо и облака находятся в полной гармонии с состоянием воды. Все та же динамически изменяющаяся текстура изображает облака — никогда не повторяющиеся! Яркость солнца зависит от наличия облаков. Все объекты отбрасывают реальные тени, причем как на землю, так и на водную поверхность. Солнце вполне правильно передвигается по небосклону, день сменяет ночь. Идиллия.

Тяга к достоверности: корабли

Не менее серьезно смоделированы корабли. Поведение корабля зависит отнюдь не только от качеств его корпуса и оснастки. Принимается во внимание состояние корпуса — повреждения и даже степень его "загрязнения" водорослями и ракушками. Трюмовые отсеки, разумеется, также влияют на ходовые качества. Стоит неправильно распределить груз или "поймать" ядро ниже ватерлинии, и под воздействием ветра и волн судно просто перевернется. Впрочем, при неумелом управлении даже самый остойчивый корабль может лечь на борт. Это реально, это можно, при определенном желании, сделать. Кроме того, разработчики обещают достаточно продвинутую реализацию парусного вооружения. По крайней мере упоминание слабенького Buccaneers, с его несколько упрощенной системой "Поднять паруса, опустить паруса", вызвало кривые ухмылки и презрительные замечания. Тот же алгоритм в реальном времени честно отслеживает качку корабля на волне. Именно поэтому слишком большая волна (или случайный сильный порыв ветра) все-таки может поставить ваш фрегат вверх днищем.

В "Корсарах" вы обнаружите богатый выбор средств передвижения. От самых легких шлюпов и быстрых бригантин до мощных фрегатов и непотопляемых линкоров. Впрочем, не все корабли можно найти в морской энциклопедии. Как вам нравится идея боевого катамарана? А возможность превратиться, хоть и на время, в огнедышащего дракона?

"Движок" первый, симуляторный

На момент визита в "Акеллу" модели кораблей в игре существовали в двух вариантах. Полигональные парусники, безусловно, отлично смотрелись вблизи, хоть им и недоставало детализации. Второй же вариант оказался более интересным — воксельные модели. Состоящие из точек, они сражают наповал точностью воспроизведения оригиналов. Издалека эти модели просто неподражаемы. Они прекрасно передают гордую красоту и чувственную грацию деревянного парусника. К сожалению, при сильном приближении "воксельность" проигрывает "полигональности". Поэтому в дальнейшем программисты намереваются использовать смешанные, воксельно-полигональные модели.

Вид в игре будет задействовать как камеру "от первого лица", так и "от третьего". На корабле будет несколько ключевых точек, откуда вы сможете наблюдать за происходящим. Внешняя камера может показать ваше судно (и любой другой объект) с любой точки, приблизиться к нему или удалиться.

Можете себе представить, как красиво выглядит морское сражение. Особенно когда ведется бой между несколькими кораблями. Наиболее простой способ ведения стрельбы — просто отметить интересующие вас цели. Как только враг войдет в зону поражения любой пушки, канониры автоматически откроют огонь. С другой стороны, вы всегда можете поторопить их, инициировав залп "вручную". Прицельный огонь — штука гораздо более хитрая. Вы задаете желаемую точку попадания и высоту, на которой ядро должно попасть в цель. Кому нужен такой снайперский шик? Ответ прост: хорошему капитану. Программисты "Акеллы" клянутся, что "точечные" удары по кораблю возможны. Например, вы можете сбивать паруса, "притормаживая" уходящую дичь, бить по пушечной палубе, вынося пушки и канониров, или просто палить ниже ватерлинии, отправляя судно с командой и грузом к Нептуну. Для каждой цели есть специальная амуниция: взрывающиеся зажигательные снаряды, осколочные ядра и так далее. Интересно, какими ядрами лучше бить по морскому змею?

Надо заметить, что корабли могут получать повреждения не только в бою. Кроме навыков ведения боя вам могут пригодиться качества хорошего навигатора. Архипелаг, то есть скопление островов, богат мелями и рифами. Очень часто вам придется, забыв про "автопилот", вести судно самому, лавируя между коралловыми рифами, проскакивая узкие каналы и вообще делая абсолютно безумные вещи.

"Движок" второй, стратегический

Топить всех и вся просто не имеет смысла. Глупо пускать в расход хороший корабль, команду и сокровища в трюмах. А значит, выход один. Абордаж!

Об умении, требуемом для того чтобы подвести свой корабль к вражескому настолько близко, дабы абордажная команда смогла забросить крючья, мы говорить не будем. Как только два судна накрепко "сцепляются", начинается стратегическая баталия. Команды кораблей, вооруженные пистолетами, ножами и саблями, в полном составе вылезают на палубу. Цель — перебить всю команду неприятеля или просто застрелить капитана. В последнем случае проигравшая команда сдается на милость победителя, пополняя его "человеческие ресурсы".

Рассуждать об AI, не поиграв, не стоит. Достаточно лишь сказать, что демонстрационный бой, устроенный программистами K&K, был позорно ими проигран. Спрайтовые фигурки матросов, контролируемых компьютером, зверски замучили капитана, быстро завершив сражение. Победителю достается призовое судно. Он волен выбрать одну из двух посудин и расстаться со второй, конечно, обчистив ее трюм.

"Движок" третий, фэнтезийный

Правда, в электронном виде этого engine еще не существует. Зато он есть во плоти, и называют его... сценаристом. Так как работа над





первыми двумя "движками" игры только-только заканчивается, сюжетная линия, миссии и все описательные вещи существуют пока лишь в голове этого человека. Именно поэтому многое, сказанное им, может еще измениться. Это предупреждение.

Наиболее интересной оказалась проблема "свободы" игрока в "Корсарах". Оказывается, о полной демократии можно и не мечтать. Вы не сможете просто взять свое судно и выйти в море, выбрав курс на далекий город Кудаглазаглядят. В любом случае вам придется получить задание. Только потом вы вольны выйти в море. Компьютер, демонстрируя список возможных пунктов назначения, автоматически отсеивает недоступные вам города. Добраться до них может помешать либо нехватка провианта, либо погодные условия. Уже выйдя в море, вы не сможете намного отклониться от курса, указанного в миссии. Тем более зачастую успешное выполнение задания приносит не только experience-очки, но и новый корабль, артефакт, информацию. Слухи и сплетни, которые можно получить в портах, позволяют вам отслеживать ход регаты, а также иметь представление о происходящих событиях в регионе, где вы очутились.





Вы удивитесь, но ваш герой, капитан корабля, имеет собственную статистику. Более того, капитан способен накапливать experience-очки, получаемые при выполнении задания или победе в бою. При переходе в следующий класс, вы вольны "подучить" ваш персонаж, улучшив его познания в навигации или стрельбе. Как раз от капитана и зависит точность стрельбы ваших канониров и расторопность матросов корабля. Тем временем на корабль можно навесить магические объекты, штандарты, которые способны модифицировать качества самого судна — увеличить скорость, маневренность. Очевидно, что за такой штандарт придется немало побороться.

Время есть

С выводами подождем. В любом случае "Корсары" пока находятся лишь где-то посередине между началом проекта и моментом его издания. Графические "движки" почти готовы, но игры как единого целого пока не существует. Именно поэтому мы обязательно сделаем еще один материал о "Корсарах". А пока — пожелаем авторам удачи и настойчивости, потому что обмануться в ожиданиях было бы очень обидно. Уж очень привлекательно выглядит все вышеописанное!





Благодарю за сотрудничество в создании этого материала лидера проекта "Корсары" Дмитрия Архипова, Григория Красноженова, Евгения Коломбета и Андрея Ленского (тот самый сценарист, за воплощение идей которого мы должны молиться).

Краткий курс онлайнового бойскаутизма

Лучшая онлайновая игра года с точки зрения матерого бойца

Ultima Online

Александр Вершинин

Идея написания подробного руководства по "освоению" Ultima Online заведомо обречена на провал. Слишком сложно указать правильную последовательность действий там, где можно сделать все, что угодно. Игра не имеет ни сюжета, ни, в ярко выраженном виде, смысла. Просто игра ради игры. Поэтому давайте назовем данный текст "хинтами". Хотя, на самом деле, это еще одна возможность побольше рассказать об Ultima Online. Для чего? UO ни на что не похожа. Она ни хорошая и ни плохая. Она другая.

Несколько дней назад UO претерпела серьезные изменения. Видимо, удовлетворившись количеством выловленных багов, команда Origin взялась за поддержание виртуального мира. В подземельях обнаружилось огромное количество новых монстров, а в городах появились Seer NPC, раздающие достаточно серьезные квесты всем желающим. Разработчики также грозятся устраивать глобальные бедствия, нашествия монстров на города и так далее. Интересно посмотреть, что получится в результате потуг авторов игры. Но это в будущем.

Герой и статистика: ремесла

Самый важный вопрос, который задают себе новички: как создать приличного героя? Очевидно, что все зависит от цели, с которой вы его заводите. Специализирующийся на той или иной мирной профессии (кузнец, плотник и так далее) должен сразу выбирать два основных умения, выставив по 50 начальных очков каждому. Породить достаточно универсального персонажа гораздо сложнее. А если вы начинаете с нуля, не имея друзей или начального капитала, именно такой герой вам и нужен.



Смысл универсала — пригодность как для хорошей драки, так и для мирного труда. В процессе созидательных напрягов растут strength и dexterity, что очень пригодится в бою. Учитывая большой круг интересов подобного персонажа, один из стартовых skill'ов обязательно должен обеспечивать вас финансами.

Удобнее всего выбрать blacksmithy — на то есть несколько причин. Во-первых, mining и blacksmithy гарантируют развитие ваших физических данных. Во-вторых, грамотный кузнец может сам делать себе кольчугу и оружие. Что немаловажно, потому как для всех остальных это стоит хороших денег. В-третьих, вы сможете самостоятельно чинить вещи, не рискуя передачей особо ценного оружия в чужие руки. Камень есть практически везде, а значит — есть и руда, источник железа. Таким образом, проблем с рудником не предвидится.

На место второго стартового умения есть несколько претендентов. Прежде всего, это magery. Обладающий 50 experience-очками маг легко использует заклинания первых шести уровней (всего их девять). Поверьте, это огромная сила. Самый матерый Grand Master Warrior (100 exp) не устоит перед обладателем титула Expert Mage (70 exp). Кроме того, magery развивается безумно медленно, поглощая при этом немыслимые количества денежных ресурсов. Почему? Для магии необходимы реагенты, а их приходится покупать. Далее: каждое неудачное заклинание также поглощает реагенты. Как легко понять, ваше умение в том или ином ремесле, как правило, увеличивается от успешного его использования.

Если вам, по каким-то причинам, не хочется быть магом, лучше выбрать с трудом приобретаемый skill. Что имеется в виду? Некоторые умения в UO развиваются только в экстремальных условиях. Parrying "поднимается" лишь при отражении чужих ударов в бою — и только если вы сжимаете в руках щит. Spell resistance вступает в дело, когда на вас практикуются чужие атакующие заклинания. Тоже не вполне безопас-









ный вариант обучения. Обычно он заканчивается гибелью "ученика".

И последнее. Зачем выбирать только два стартовых skill'a, если можно предпочесть три? Элементарно. 100 разделить на 3 дает 33 и 3 в периоде. "Дополнительное" начальное умение отнимает очки у первых двух — в этом главная причина. Любой NPC может за деньги натаскать ваше мастерство в том или ином ремесле до 30 experience-очков. Преодолевать путь от 30 до 50 вам придется самому, трудясь не покладая рук. Зачем же тратить собственное время и задерживать развитие критически важных для вас ремесел?

К тому же нельзя скидывать со счетов кривую обучения. Почти любой skill поднимается от 0 до 20 за ультракороткое время. От 20 до 30 — чуть медленнее. Чтобы дойти до 50, вам может понадобиться несколько дней. Начиная с 60, вы обнаруживаете себя в болоте. Ваши умения надолго застывают на одном месте: чтобы "сдвинуть" их, нужны ощутимые усилия. Отрезок 90-100 будет вам сниться по ночам. Некоторые ремесла могут украсть у вас месяцы реального времени, но так и не подняться до уровня Grand Master. Так было не всегда. Несколько патчей назад титул Grand Master достигался безумно легко. Но Origin, увидев просто неприличное количество могущественных персонажей, прикрыла лазейку. Кто не успел, тот опоздал.

Герой и статистика: физические данные

Второй важный вопрос, возникающий в ходе генерации героя, касается его физических данных: Strength, Dexterity, Intelligence. Первый параметр напрямую указывает количество health points, последний — количество mana, магической энергии. Разумно выбрать один вариант из следующих. Первый: максимизировать один параметр, минимизировав все остальные. Второй: полностью убрать dexterity и уровнять остальные два. В любом случае графа DEX должна получить минимальную величину в 10 очков.

Заветное желание большинства воинов — умение носить plate armor. Это самая надежная и эффективная защита в UO. Plate требует 60 STR. Путь от 45 (DEX и INT минимизированы) до 60 довольно долог, но все же заметно короче, чем от 25 до 60. Последний вариант может занять ну очень много времени.

С другой стороны, высокий уровень INT обеспечивает игрока запасом магической энергии. Поставьте INT на 10, и вы не сможете использовать заклинания даже третьего уровня. 50 очков magery ничем вам не помогут. Так что, если вы предполагаете сразу же пустить магию в ход (вопрос — на какие деньги), то не пренебрегайте "умом" персонажа.

Вариант с уравниванием STR и INT настолько хорош, насколько может быть полезной "золотая середина". И ни на йоту больше. Вы что-то можете, но до совершенства и в бою, и в магии вам очень далеко. Поэтому предлагается следующее решение.

Ставим: STR=45, DEX и INT по 10. Наша задача — развить и силу и магию одновременно. Для этой святой цели понадобятся макросы.



Макросы

В Ultima Online безумное количество разнообразных действий. В игре больше 40 ремесел — и каждое из них выполняет определенную функцию. Поэтому для облегчения пользовательской жизни Origin ввела очень гибкую систему macro. За одной единственной кнопкой вы можете закрепить сложное действие или даже несколько действий! Выбирая в Options кнопку Macro, вы обнаруживаете на экране заготовку будущей команды. С помощью комбинации клавиш Control, Alt, Shift и любой цифры или буквы вы создаете уникальный макрос. В графе "действия" выбирается желаемое, будь то использование заклинания, использование последнего предмета, использование любого skill'a и так далее. Вы можете запрограммировать определенную фразу, жест и даже открытие двери перед собой. В целях удобства, а также увеличения ролевого аспекта UO, авторы разрешают закрепить за комбинацией клавиш целую последовательность из двух или трех действий.

Многие PK, мнящие себя великими магами, сопровождают свои атакующие заклинания кичливыми фразами типа "Зри spell своей погибели!".

Многие игроки, пытающиеся как можно более вжиться в "роль", активно используют описанную выше возможность. Пример: герой входит в таверну. Вместо того чтобы просто два раза кликнуть на дверь мышью и открыть ее, настоящий RPG-маньяк активирует макрос. Первое действие. Персонаж моделирует грубый стук в дверь. Второе. Дверь открывается с помощью функции open door. Третье действие. Герой кричит "Эля!" или еще что-нибудь в этом духе. Маразм,



1. Подземелье на самом южном из островов просто кишит демонами.

2. Видимо, это стрелка. Сейчас начнется...

3. Очень неразумный ход. Без высокого spell resistance — он труп.



скажете вы. Может быть, но многим нравится. Многие PK, мнящие себя великими магами, сопровождают свои атакующие заклинания кичливыми фразами типа "Зри spell своей погибели!".

Вместо того чтобы критиковать, рассмотрим макросы с практической точки зрения. Наша задача — поднять INT с позорного 10-очкового уровня. Intelligence развивается лишь при использовании определенных skill'ов. Скажем, anatomy, arms lore или animal lore помогут вам созреть интеллектуально, а mining — вряд ли. Проблема в том, что все "интеллектуальные" ремесла состоят из двух действий. Вот, например, arms lore. Полезная вещь, позволяющая определить качество, боевые характеристики и состояние вашего оружия и кольчуги. После активации ремесла вам придется указать курсором на объект исследования. Это неудобно и долго. Точно так же для animal lore нужны животные, а для forensic evaluation трупы. Origin не учла одного — для spirit speak не нужно присутствие духов. Вот оно! Добавляйте ко всем макросам ремесло spirit speak. Закрепите его за клавишей spacebar — пусть оно используется даже тогда, когда вы с кем-то общаетесь! Результаты воистину удивительны. Буквально за четыре-пять дней INT поднялся с 18 до 85. А это, уверяю вас, очень серьезный уровень. С запасом mana в 80+ очков вам доступно любое заклинание. Вы можете швыряться spell'ами налево и направо, не думая о запасах энергии. Закрепите spirit speak за функцией "повтора". Каждый раз, добывая руду (используя лопату), вы будете активировать этот макрос, параллельно накачивая все три характеристики героя. Мило — иное слово подобрать сложно.

Не стоит забывать и о радостях жизни. Единственная "радость", приготовленная для нас в UO, заключается в битвах с монстрами.





Известность и слава

Одним из стимулирующих средств для игры в UO является демонстрация качеств вашего персонажа. Если вы действительно достигли невиданных высот в том или ином ремесле, бывает очень приятно и полезно показать это окружающим. Для этого созданы классификации мастерства и титулы nobility. Единственный персонаж, который может быть сразу опознан как Grand Master, — это animal tamer, дрессировщик зверей. Если вы видите человека с ручным драконом (или drake), можете быть уверены: его ремесло находится на уровне 99 или 100. Именно столько сил надо иметь для приручения самых опасных и могущественных тварей в Ultima Online.

Герой, еще ничем не отличившийся в UO, называется просто по имени. Для бывалых персонажей правило несколько другое. При двойном "клике" на персонаж вы получаете исчерпывающую информацию: nobility (титул), имя, лучший skill и мастерство в нем.

Именно так: основное занятие героя определяется по его самому развитому умению. Так, один день вы можете быть магом, а потом шахтером. Классификация по мастерству такова: Neophyte, Novice, Apprentice (50), Journeyman (60), Expert (70), Adept (80), Master (90), Grand Master (100). К сожалению, пока титул nobility не находится на уровне "Лорда", о вашем мастерстве знаете только вы. Все остальные видят просто имя.



Nobility призвана не только разделять игроков на "хороших" и "плохих", но и показывать количество убитых монстров. Нападающий на других игроков первым понижает свой титул. Вот список плохих "котировок": Dishonorable, Dastardly, Dark Lord, Evil Lord, Dread Lord. Dishonorable можно получить предельно просто. Надо лишь один раз ударить персонажа с нейтральной или положительной nobility. Для дальнейшего продвижения вам придется немного потрудиться в качестве серийного убийцы. Как только вы получаете звание Lord, вне зависимости от приставки, лучший skill также становится доступным для всеобщего обозрения. Зачастую довольно забавно видеть человека с титулом Dark Lord X Novice Mage. Как подобные люди достигают такого титула — абсолютно непонятно. Видимо, убивают совсем еще "зеленых" игроков.

В "положительных" — все очень похоже на PK. Вы медленно продвигаетесь вверх: Honorable, Noble, Lord, Noble Lord, Great Lord. Титул добывается путем убийства сотен монстров, пожертвований денег лекарям, а также передачей продуктов питания NPC-нищим. Вам придется забыть об атаках на других персонажей — если только они не имеют отрицательного титула. Зато в "положительном" пути есть свои плюсы. Добравшись до титула Grand Lord, вы можете явиться в замок Лорда Бритиша и получить очень неплохой щит, Order или Chaos Shield. Последняя штучка полезна во всех отношениях. Во-первых, она прибавляет 30+ очков к armor class (30 дает новенький plate). Во-вторых, этот щит может оставаться у вас в руках, когда вы используете магию. Все остальное оружие необходимо снять перед попыткой активировать заклинание. И, наконец, щит символизирует вашу принадлежность к одной из гильдий, Хаоса или Порядка. Их вражда извечна, а приверженцы этих культов могут устраивать побоища прямо на городских улицах. Разумеется, они не имеют права нападать на кого-либо другого.

4. Один из ранних шотов. Со swordsmanship 23% у вас просто нет шансов.

5. Подобные храмы распределены по всей карте UO. Удобно и бесплатно.





На поиски приключений

Тяжелый труд — хороший источник дохода, но не стоит забывать и о радостях жизни. Единственная "радость", приготовленная для нас в UO, заключается в битвах с монстрами. Посмотрев на карту Британнии, можно подумать, что онлайновая страна очень велика. Это не так. Пересечь ее от края до края можно за вполне разумное время. Тем более что существуют корабли и лошади. Несмотря на то что на местности также встречаются монстры, основной достопримечательностью UO были и остаются подземелья. К несчастью, их немного и они всегда забиты игроками. Зато у вас есть возможность побывать в каждом из dungeon'ов.

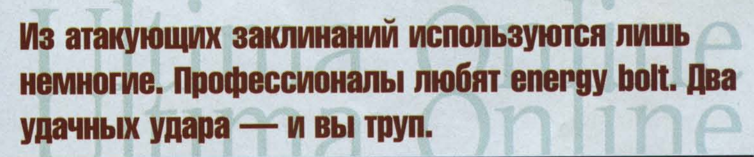
Прежде всего стоит освоить два заклинания — четвертого (recall) и шестого (mark) уровней. Используя mark на специальную руну, доступную в любом магическом магазинчике, вы "помечаете" то самое место, где находитесь. Впоследствии, активируя recall и указывая нужную руну, вы можете мгновенно телепортироваться. Recall делает ненужными обычные долгие прогулки между городами, где сбывается добыча, и подземельями. Надо лишь один раз посетить все dungeon'ы и "пометить" их.

Несмотря на небольшие размеры Britannia, подобная экскурсия может оказаться весьма утомительной. Поэтому полученные руны являются большой ценностью. А значит, их не стоит носить с собой. Лучший вариант таков: все руны хранятся в вашем ящике в городском банке. А с собой вы берете руну, переносящую вас в любой банк. Таким образом вам всегда обеспечен "черный ход" из опасной ситуации и доступ ко всем любимым уголкам. Там же, в банке, стоит хранить все самые ценные вещи. Отправляться в подземелья на поиски приключений нужно налегке, захватив "банковскую" руну, оружие и реагенты.

В игре есть еще несколько полезных заклинаний, которые вам очень пригодятся в бою. Reactive armor обеспечивает стопроцентную защиту на очень короткое время. Даже такие мощные твари, как духи стихий (elementals), не могут пробить это заклинание первого уровня (!). Защищая от физических ударов, reactive armor беспомощна против магии. Здесь может оказаться полезным magic reflection. Заклинание не только временно предохраняет вас от магической атаки, но также имеет шанс обратить spell против нападающего. Вместе reactive armor и magic reflection составляют неплохую защиту — правда, всего лишь на несколько десятков секунд. Заклинания heal и greater heal восстанавливают жизненную энергию, а archcure поможет нейтрализовать яд.

Из атакующих заклинаний используются лишь немногие. Профессионалы любят energy bolt. Два удачных удара — и вы труп. Даже демону трудно устоять перед этим spell'ом. Среди менее талантливых магов популярны fire field, fireball и lightning. Первый на некоторое время создает стену огня (даже самые крутые монстры, немного постояв в бушующем




Из атакующих заклинаний используются лишь немногие. Профессионалы любят energy bolt. Два удачных удара — и вы труп.

пламени, отбрасывают копыта), второй и третий действуют только на одного неприятеля — как energy bolt.

Монстры и их сокровища

Утвержденной классификации монстров нет — тем более что совсем недавно Origin ввела кучу новых недругов. Но попытаться как-то привести в порядок эту стаю все же стоит.

Плохие парни делятся на использу-



6. Трон пустует уже давно. Можно подурачиться.

7. Спускать на воду корабль надо очень осмотрительно. Под мостом он пройти неспособен.

ющих магию и атакующих только физическим путем. Все более или менее серьезные твари любят атаковать сразу с двух сторон, пинаясь конечностями и активно применяя магию.

Лишенные сверхъестественной поддержки условно делятся на два класса. "Примитивы" включают в себя slime, rats, zombie, skeleton, orc, orcish lord, giant scorpion и прочих. Они легко стираются в порошок и обычно не несут на себе особо много вещей. Выделить стоит лишь slime: слизняки уничтожаются за два мощных удара, но могут иметь в "кармане" приличное количество денег. Элиту дерущейся братии составляют lizardman, ratman, ogre, troll, ettin. Все они обладают солидным запасом жизни и отчаянно сопротивляются. Последние трое, вдобавок, могут очень больно бить сквозь любую защиту — reactive armor в стычке с ними просто необходим.

Куда сложнее охотиться на магов. Здесь можно выделить целых четыре класса. Самые "глупые" монстры-маги принадлежат к уже описанным племенам орков, скелетов: orcish mage, skeleton mage, появившийся совсем недавно. Как правило, маги могут поделиться с вами не только золотом, но и магическими scroll'ами. Следующая каста — элементалы, духи стихий. Как и следовало ожидать, существует всего четыре разновидности духов: earth, fire, water, air. Все они сильны, как тролли или ettin, а также могут использовать lightning или fireball. Элементалы идеально подходят для тренировок. Они не только достаточно сильны, чтобы поднять ваш swordsmanship после рубежа в 90 очков, но и несут на себе массу полезных вещей. Это золото, магические манускрипты и (обязательно!) магический скарб (очень ценится). Благодаря последнему патчу, на элементалах можно найти даже magic plate, способный поднять armor class выше отметки "30".

Более страшными соперниками считаются hellhound (охотящиеся группами), gazer, lich и gargoyle. Вообще говоря, lich по праву считается убийцей Grand Master'ов. Даже самые опытные воины с превеликим трудом способны устоять перед lich. Стоит потерять связь на несколько секунд — и вы покойник. Кажется, что запас магической энергии у lich неисчерпаем. Зато и вознаграждение достаточно велико. Вам достается масса реагентов, золота, магических вещей, а также все пожитки, похищенные lich у предыдущих жертв.

Хуже lich и gargoyle могут быть только самые мощные существа UO: daemon, drake, dragon. На них стоит охотиться только группами. И если демона можно завалить вдвоем, то драконы, drake и red dragon, легко справятся даже с пятью-семью опытными воинами. Поэтому, когда вы



видите толпу Grand Master'ов, с жуткими воплями удирающих к выходу, готовьтесь лицезреть дракона. С другой стороны, награда за подобный фраг воистину королевская.

Финал

Разглагольствовать об Ultima Online и рассказывать байки можно еще очень долго. Впрочем, основные факты, необходимые для начала игры, все-таки были изложены. Все остальное игрокам предлагается выяснить на собственной шкуре. По шестьдесят долларов за коробку и десять ежемесячно. Дерзайте. Разумеется, с любыми вопросами всегда можно обратиться на <versh@online.ru>. Вот такая скромная самореклама.











С И М У Л Я Т О Р Ы

F-22 Raptor



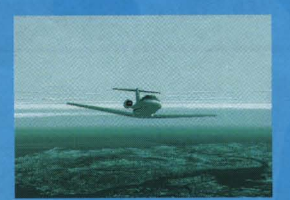
Доработанный во всех отношениях Lightning. Несмотря на все изменения, общий костяк остался прежним.

Hard Truck: Road to Victory



Симулятор грузовиков. Непростой, но интересный. Самобытность, оригинальность, симпатичная графика, но самое главное — модель движения автомобиля учитывает более тридцати различных параметров.

Pro Pilot



Спи спокойно, дорогой товарищ Гейтс. Это — не конкурент.

130 126 132

Андрей Ламтюгов

На улице жуткий мороз. Это хорошо — чем холоднее среда, тем эффективнее работают двигатели. Форсаж! Славный 1997-й завершился окончательно. Полным ходом идет процесс под условным наименованием "раздача слонов" — занятие, приятное во всех отношениях. Похоже, что симулятором года стало всеми любимое "Пророчество". Хорошая вещь, жаль только, что полковник Блейр пошел на прокорм алиенам.

В прошлом году симуляторных призов было два — помозговав, мы решили не впрягать в одну телегу "Гран-При" и "Лонгбоу". Сейчас все стало куда сложнее, хотя и не так, как у наших стратегов. "Лонгбоу-2". "688". "Висюк". Второй "Броневой кулак". Эти вещи настолько же великолепны, насколько несравнимы. И каждая из них заслужила свою награду. И получит ее.

Хорошо. Что у нас есть на сегодня?

Раздел получился на удивление сбалансированным. Один истребитель, один небесный тихоход, один грузовик (внезапно прорезавшийся в качестве поджанра) и пара разработчиков (ужасно жаль, что только пара — к сожалению, хищная физиономия Энди Холлиса, высунувшаяся из кабины вполне реального "Лонгбоу", не украсит собой наших полос). Примерно та же ситуация с новостями — на море, на суше, в воздухе. Каждой твари по паре — совсем, как на том сухогрузе, который занесло на гору Арарат.



И та же ситуация с точки зрения качества обозреваемых продуктов: один очень неплохой, один ужасный и один интересный.

Это уже есть. А что будет?

Мы, симулянты, во всем своем величии, решили пойти навстречу просьбам трудящих. Со следующего номера мы обзаведемся собственным "Впроком" (общие принципы управления самолетами, вертолетами, танками, субмаринами etc.). Нас убедили, что не все, кто интересуется симуляторами, в этом отлично разбираются. Наверное, да — сколько раз меня спрашивали, зачем самолету закрылки и чем кумулятивный снаряд отличается от подкалиберного...

А в целом... Все будет примерно так же. Пока живы симуляторы, живы и мы.

Впрочем, нет.

Так, как было раньше, не будет уже никогда.

Гордость создателя

Исполнительный продюсер компании Origin Род Накамото о следующей части Wing Commander и новом Privateer

С гордостью напоминаем вам: Wing Commander: Prophecy, пятая часть знаменитого игрового сериала, понравилась нам настолько, что мы не удержались и назвали игру Лучшим космическим симулятором года. А как не поделиться такой новостью с авторами! Так вот, делимся. Наш собеседник — исполнительный продюсер Origin *Род НАКАМОТО (Rod Nakamoto)*.

Однако .EXE не был бы .EXE, если б, как обычно, не попытался выведать у столь именитого человека хоть толику ну совершенно секретной информации... (Обычно жертвы стойко сопротивляются, но интересные сведения можно выудить даже из косвенных замечаний, не так ли?)

Game.EXE: Здравствуйте, Род. Мы счастливы, что все-таки смогли добраться до вас! Поверьте, пробиться к Origin — большая проблема.

Род Накамото: Да, я знаю. Мы очень скромные. Так о чем пойдет речь?

.EXE: Разумеется, о Wing Commander, лучшем, по мнению нашего журнала, космическом симуляторе 1997 года. Но это не только лучший симулятор, это еще и наша любимая серия. Кстати, вы никогда не думали о том, чтобы завершить эпопею? Или мы сможем поиграть в WC ##10, 45, 99?

Р.Н.: Спасибо за теплые слова! Мне приятно, что вы уделяете время не только тщательному изучению WCP, но и интересуетесь будущим серии. Но вернемся в вашим вопросам. Да, мы обсуждали идею плавно завершить космическую эпопею отнюдь не один раз. К счастью, здравый смысл постоянно берет верх: несмотря на очень хороший уровень игры в целом, мы постоянно находим идеи, как улучшить Wing Commander. Нет, если даже WC умрет, останутся его "потомки", клоны и копии на многочисленных игровых платформах. Но до этого еще очень далеко!





.EXE: И слава богу! Хотя нельзя удержаться и не полюбопытствовать, не существует ли уже сейчас проекта, который будет достойным соперником WC?

Р.Н.: Прямо в точку. Уже сейчас мы работаем над несколькими проектами, которые по масштабам не только не уступают, но и значительно превосходят серию Wing Commander. Как обычно, я не могу разглашать корпоративные тайны — скажу лишь, что мы стараемся полностью соответствовать девизу Origin. Мы создаем миры и гордимся этим.

.EXE: Голливуд тоже специализируется на мирах. Кстати, как вы относитесь к идее создания полнометражного фильма Wing Commander?

Р.Н.: Лично мне всегда казалось, что Wing Commander идеально подходит для "переноса" на широкий экран. Как вы знаете, сюжет картины никак не пересекается с нашими будущими планами. Фильм основывается (и имеет лицензию. — **А.В.**) только на первых трех частях WC. Нам это даже нравится, ведь кино не только привлечет покупателей к нашей новой продукции, но и даст им представление об истоках серии.

.EXE: Вернемся к последней, пятой игре в серии. С графической точки зрения, WCP выше всяких похвал — игра великолепна. Но почему же мы были лишены multiplayer-режима? Ведь это произошло в самый последний момент. Насколько мне известно...

Р.Н.: Все просто. Мы решили, что сетевая часть WC несколько слабовата по сравнению с основным "движком". Ну а команда, занимающаяся серией Wing Commander, меньше всего хотела бы испортить установившийся имидж игры как очень качественного продукта. Вместо того чтобы, следуя моде, создать средненький myltiplayer-продукт, мы решили не пренебрегать своим коньком, "одиночной" игрой с сильным, интересным сюжетом. Мы посмотрели несколько конкурирующих игр (в том числе и X-Wing vs. TIE Fighter): до сих пор еще никому не удавалось сделать одинаково сильными как single-, так и multiplayer-части. Обычный результат — появление на полках еще одного средненького, не слишком популярного продукта. Зачем нам это? Посовещавшись, мы решили полностью переделать практически готовую сетевую часть WC. Теперь мы разрабатываем абсолютно новую сюжетную линию и дизайн миссий, которые позволят проходить игру как в одиночку, так и с друзьями (так держать! — **А.В.**).

.EXE: Иначе говоря, multiplayer-игра будет обладать сюжетной линией?!

Р.Н.: Именно так.

.EXE: Потрясающе. Как раз то, о чем игроки всегда мечтали. Ну а как насчет сложности игры? По сравнению со всеми предыдущими сериями WCP оказался очень легкой игрой. Редкая миссия может быть названа достаточно каверзной, чтобы повторить ее несколько раз. Неужели это новая политика в игровом бизнесе? Заметьте, играющая публика обижается и на Quake 2, ведь он тоже значительно проще своего предшественника...

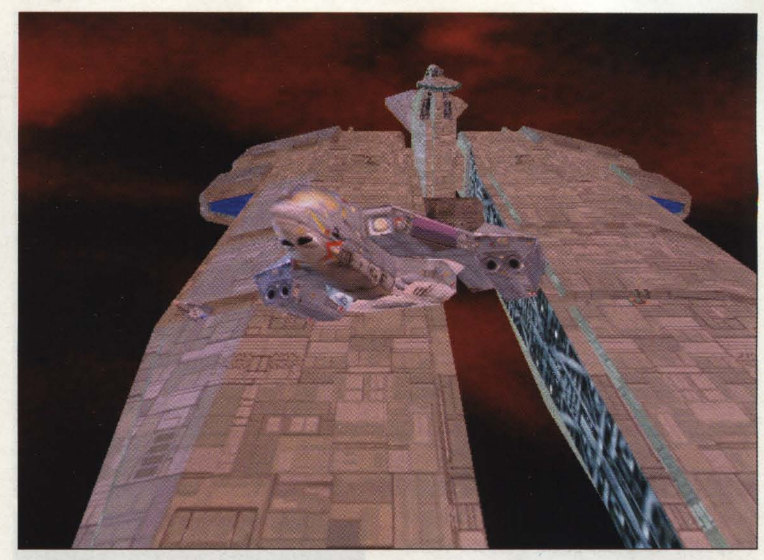
Р.Н.: Времена меняются. А вместе с ними изменяется и типаж игроков. Сейчас, когда компьютеры общедоступны, "профессионалов" становится все меньше. Средний уровень пользователя (не интеллектуальный, но чисто игровой) несколько понизился — и мы должны учитывать подобные изменения рынка. Кажется, скоро появятся два отдельных рынка — начинающих и опытных игроков. Вполне возможно, что производителям придется выпускать два варианта одной и той же игры. Ну а пока мы пытаемся сбалансировать Wing Commander так, чтобы охватить наибольшее количество пользователей.

.EXE: Раз уж речь зашла о "старожилах", ответьте на один вопрос. Зачем вы убили Blair'а? Парень продержался на сцене целых четыре части — и вот, бесславно погибает.

Р.Н.: Blair был всеобщим любимцем, это верно... Но сюжетная линия развивается, и мы уже не можем безболезненно вписывать полковника в нее. Wing Commander испытывает переходный период — нам нужны свежие лица, новые персонажи. Обещаю, вы увидите еще больше изменений в грядущих играх.







.EXE: Раз уж вы затронули тему будущих проектов... Privateer всегда верно следовал параллельным курсом с громадой WC. Есть ли у нас шанс увидеть новую часть культовой игры?

Р.Н.: Хотите совершенно свежую информацию? Сегодня я уже имею право это сказать: новый Privateer выйдет уже осенью этого года (! — **А.В.**). Это будет особенный релиз — первая игра "вселенной" Wing Commander, которая будет обладать солидной multiplayer-поддержкой. Мы собираемся воссоединить великолепную графику WCP и авантюрный дух Privateer. Поверьте, мы достаточно долго анализировали успехи и неудачи предыдущих частей Privateer и внесли ощутимые поправки.

.EXE: Первый multiplayer-продукт? Замечательно. Может быть, затем последует онлайновая игра? О космических кузнецах, пекарях и Grand Masterасах? (Надеюсь, мы не обидим Лорда Бритиша.)

Р.Н. (очень вежливо, с долей сарказма): Хмммм. Интересная идея. Мы всегда открыты для дельных мыслей и обязательно рассмотрим этот вариант.

.EXE (резко меняя тему): А что вы думаете о новом культе в компьютерной среде, 3D-ускорителях? Какой чипсет вам больше всего нравится? WCP был так красив...

Р.Н.: Вообще-то, вопрос немного не по теме. Но тем не менее... Мы считаем, что самый удачный чипсет на данный момент выпускается фирмой 3Dfx (наши ребята. — **А.В.**). С маркетинговой точки зрения, 3Dfx удерживает львиную часть рынка. Но мы советуем немного подождать с суждениями — большинство производителей акселераторов готовят к выпуску чипсеты второго поколения. Мы их как раз тестируем.

.EXE: Завидуем вам от всей души. Может быть, вы хоть напоследок расскажете о новой части WC, раскроете сокровенные тайны и покаетесь?

Р.Н.: Ошибаетесь. Тем не менее я с удовольствием подтверждаю, что работы над WC номер 6 идут полным ходом. Что будет нового? Могу лишь сказать, что очередной Wing Commander станет еще более action-ориентированным и сможет похвастаться очень проработанной multiplayer-игрой.

.EXE: Мы и не надеялись. Спасибо за интервью, Род.



Беседу вел **Александр Вершинин**.



Написать можно все!

Продюсер Hunter/Killer признается в нежной любви к своему главному на сегодня детищу

***Пол ГРЕЙС*. Продюсер 688(I) Hunter/Killer. Человек, которому мы обязаны нашим Подводным симулятором года (правда, не только ему; кроме того, 688, повторимся, — это больше, нежели "подлодка года").**



В настоящий момент работа над 688 продолжается, но Пол все же нашел время, чтобы ответить на несколько наших вопросов...

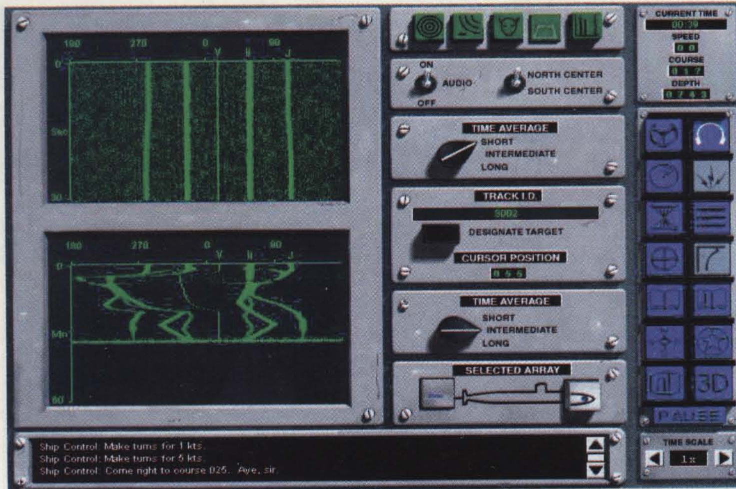
Game.EXE: Здравствуйте, Пол. Сразу же возьму быка за рога. Почему после выхода SeaWolf вы решили продолжить свою "подводную" серию? Не могли бы вы рассказать чуть подробнее об истории создания 688(I) Hunter/Killer?

Пол Грейс: После выхода SeaWolf нас попросили "дополнить" игру видеофильмом о подводных лодках. Компанией, которая этим занималась, была Sonalysts, известная "софтверная" фирма с Восточного побережья, в которой знают очень много о подводных лодках и военно-морских симуляторах. Чем больше мы говорили друг с другом, тем яснее нам становилось, что нужно делать новый подводный симулятор, гораздо более реалистичный, чем все, что было до него... Вот и вся история.

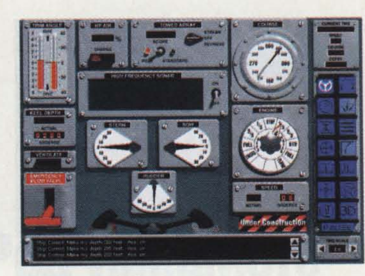
.EXE: Какие вехи в истории подводных симуляторов вы бы назвали?

П.Г.: Я бы назвал три игры: Gato, 688 Attack Sub и 688(I). Gato была симулятором подлодки времен Второй мировой войны и первым подводным симулятором, в который я играл. Она мне очень нравилась. 688 Attack Sub была первым подводным симулятором, который я выпустил, и, если не ошибаюсь, первой игрой, работавшей в 256-цветном режиме. Кроме того, она была, опять же, если не ошибаюсь, второй иг-

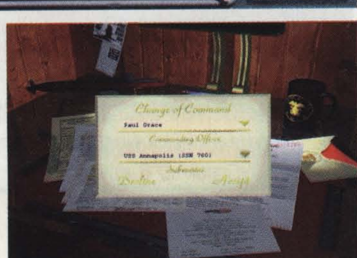








рой two-player, поддерживавшей модем (первой, кажется, были Modem Wars, вышедшие за месяц до 688 Attack Sub). Эта возможность дает бездну удовольствия. Что же касается 688(I), то это первый по-настоящему реалистичный подводный симулятор из всех, которые когда-либо были выпущены, и, возможно, один из самых достоверных симуляторов в истории — разумеется, если вы отключите опцию "Опытные члены экипажа". Игра очень захватывает, и я ее нежно люблю.

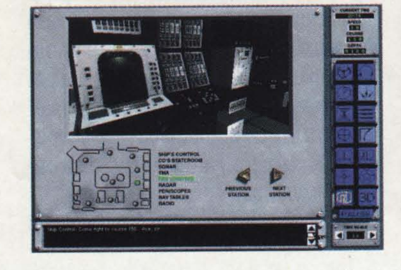


.EXE: Планируете ли вы и дальше работать над 688(I) после выхода Under Ice Campaign? И не могли бы вы рассказать немного об Under Ice?

Лично я предпочитаю живых противников. И направляю большинство своих ресурсов именно по этому пути.

П.Г.: Under Ice (название рабочее) — это расширение 688, содержащее в себе множество миссий, действие которых происходит под покровом арктических льдов. США и Советский Союз долгие годы играли там в "кошки-мышки", и, вероятно, очень немногие люди что-либо знают об этом. Кроме того, такой сценарий позволяет нам подробно рассмотреть множество дополнительных важных аспектов подводной войны. Один из самых обычных стереотипов простых людей — мнение, что подводные лодки нужны только для того, чтобы сносить города. Здесь ситуация совсем другая. Помимо этого, 688 и Under Ice — это попытка продемонстрировать всю широту диапазона задач, которые способны решать подводные лодки.

Мы планируем дальнейшую работу над 688, но пока я не могу об этом говорить.



.EXE: Все больший объем ранее секретной информации о российском флоте становится доступным. Возможно ли, что в будущем появится multiplayer-противник 688, например 971M Hunter/Killer? (971M — это "Барс", он же "Акула II". Американские адмиралы, не стесняясь, признают, что 971M превосходит 688(I) практически по всем показателям. — **А.Л.**).

П.Г.: Хммм... Как я люблю говорить, написать можно все... Мы всерьез обсуждали такую возможность, и интернетовские news-группы просили нас об этом. Возможно.

(Вы не представляете, как я обрадовался: раньше он говорил "Скорее всего, этого не будет никогда". — **А. Л.**)

.EXE: Возможно ли, что вы измените свою достаточно жесткую позицию в отношении canned missions/dynamic campaign?

П.Г.: Повторюсь: написать можно все. Лично я предпочитаю живых противников. Я направляю большинство своих ресурсов именно по этому пути. В этом мне существенную помощь оказывает Интернет. Когда-нибудь — да, возможно. В конце концов я не являюсь принципиальным противником концепции динамической кампании, но в данный момент я над этим не работаю.

.EXE: Опция 3D view оказывает очень существенную помощь в игре, в то же время серьезно снижая уровень реализма. Почему вы решили ввести ее в игру — в дополнение к традиционным видам через перископ или с мостика?

П.Г.: Ну, на самом деле 3D view не так уж и важен. Вы можете пройти всю игру, ни разу не воспользовавшись им. Это просто доставляет больше удовольствия. Согласен, реалистичность снижается. Но, с другой стороны, какого черта — ведь это всего лишь игра! От нее надо получать удовольствие.

.EXE: Не могли бы вы немного рассказать об Aegis? До какой степени вы планируете использовать в нем элементы стратегических игр? Не будет ли он похож на Harpoon?

П.Г.: Сейчас Aegis полностью меняет свой облик. Aegis (это рабочее название, скорее всего, оно будет изменено) будет стратегической игрой, так что эта степень использования будет очень велика. Он не будет похож ни на Harpoon, ни на 688(I). Он сможет работать во взаимодействии с 688, но у этих игр абсолютно разный стиль. Пока это все, что я могу сказать.

.EXE: Подводная лодка с лого Jane's Combat Simulations явно принадлежит ко временам Второй мировой войны. Не планируете ли вы использовать этот период?

П.Г.: Написать можно все...

Беседу вел **Андрей Ламтюгов**.





На воде и под водой

Как говорится, слухами земля полнится. Но в данном случае — полнится океан. Вдохновленные успехом 688(I) Hunter/Killer, компании Jane's Combat Simulations и Sonalysts (под чутким руководством Electronic Arts) разрабатывают симулятор надводного корабля — ракетного эсминца типа "Орли Берк" под названием **Aegis**.

Стоит заметить, что если симулятор подводной лодки — вещь редкая, то симулятор надводного корабля — просто уникальная!

На данный момент информация по этому проекту весьма отрывочна, но некоторые вещи известны достоверно.

Во-первых, система "Иджис" объединяет в одно целое не только все оружие и средства обнаружения корабля, на котором она установлена, но и других кораблей эскадры. Следовательно, игра получает сильный стратегический акцент: наличествует командование другими кораблями и самолетами (главная задача "Иджис" — защита авианосного соединения от вражеских самолетов и ракет, а потому у вас под рукой всегда будет авианосец.)

Во-вторых, системы вооружения "Берка" весьма разнообразны. Таким образом, играющий получит самый широкий спектр целей — на берегу, в воздухе, на воде и под водой. (С детства мечтал иметь в своем распоряжении все четыре модификации "Томагавков", включая ядерную).

В-третьих (и это главное), "Джейнс" полным ходом реализует концепцию "виртуального поля боя". В данном случае будет реализовано онлайновое взаимодействие Aegis с лучшим подводным симулятором всех времен и народов — 688(I) Hunter/Killer. Предполагается, что в совместных миссиях лодки будут двигаться в дозоре впереди соединения, и командир "Берка" будет поддерживать с ними связь, давая ценные указания. Разумеется, это далеко не единственный вариант взаимодействия.

Продюсер проекта Пол Грейс утверждает, что Aegis — только первая ласточка. Впоследствии все игры Janes смогут взаимодействовать друг с другом, если только это будет возможно с точки зрения здравого смысла.

Сроки выхода точно неизвестны. В настоящее время Jane's Combat Simulations занимается окончательной доводкой очередного будущего хита — симулятора F-15.

Но Aegis выйдет в этом году. Это уж наверняка.

Все на тотальную войну!

F-22 Total Air War... Казалось бы, это даже не самостоятельный продукт, а обычный update.

Но это не просто update.

Безусловно, F-22 Air Dominance Fighter — превосходная игра. Превосходная в очень многих отношениях. Единственное, в чем она подкачала, — в части стратегии. Сплошные консервированные миссии. Ситуация должна резко измениться с выходом update'а к игре под названием F-22 Total Air War.

Формально мы получим всего лишь десять дополнительных сценариев. Но.



Во-первых, там будет присутствовать вещь под звонким названием dynamic non-linear real-time campaign. Течение каждого из упомянутых сценариев может мгновенно изменяться по ходу дела. DID утверждает, что для любого сценария существует около 40000 вариантов развития. Незначительный пограничный конфликт может вылиться в третью мировую войну.

Во-вторых, нам обеспечат новые рабочие места. Геймер может занять должность под названием Theatre Commander, отдавать самые общие указания и тем самым определять ход кампании. Есть и другой вариант — стать Base Commander'ом, получать указания от Theatre Commander'а и заниматься вполне конкретным тактическим боевым планированием (определение отдельных миссий, целей, оружия etc.). Разумеется, все это не исключает и третьей возможности — подняться в кабину своего старого доброго F-22 или на борт АВАКСа.

В-третьих, появится новый (и сверхдетальный) планировщик миссий, который должен сделать исполнение всех указанных обязанностей делом не-



сложным и приятным. Кроме того, он позволит по-новому планировать уже существующие миссии.

Вместе с ним появится и редактор — правда, возможности редактора несколько ограничены и относятся лишь к созданию миссий типа air-to-air.

Короче говоря. Считается, что Total Air War — это update. Но на самом деле это почти полностью новая игра.

Будем ждать.

Танки вновь наступают

Нами уже неоднократно отмечался феномен возрождения танковых симуляторов (на фоне некоторого спада ин-



тереса к симуляторам шагающим). Теперь в дело вновь вступила всеми любимая I-Magic.

Новый танковый симулятор будет называться **iPanzer'44**, и действие его будет происходить, как можно догадаться, в 1944 году. Но надо отдать должное разработчикам: они посовещались между собой и решили, что русские в войне все же участвовали. Таким образом, в игре можно будет оседлать сразу три машины: американский M4A3 "Шерман", немецкую "Пантеру" и наш родной Т-34-85 (не будем забывать, что дело происходит в 1944 году, именно тогда и появилась эта великолепная модификация "тридцатьчетверки". Кстати, на одном из скриншотов изображен вид именно из Т-34. Пусть вас не смущает, что все надписи не по-нашему.

Историческая "подложка". Нам предложат две кампании — белорусскую (операция "Багратион") и контрнаступление в Арденнах. Разумеется, во всех случаях можно выбирать сторону, за которую играешь.

Теперь о самом главном. Нет сомнений, что стратегическая часть игры будет на уровне и выше. Разработчики уже заявили о возможности выбора уровня командования — танк, взвод или все силы на поле боя, включая пехоту, артиллерию и авиацию.

Также можно быть уверенным и в технической достоверности (хотя проклятые буржуины очень редко и неохотно признают, что "Пантера" была лучше "Шермана", а Т-34 — лучше их обоих). I-Magic уже успешно продемонстрировала свое умение создавать сверхдетальное окружение — см. iM1A2.

Но вот графика... В этом отношении последний танковый проект I-Magic был ужасен. Однако разработчики обещают нам 65000 цветов и поддержку 3D-акселераторов (с использованием Direct3D). По крайней мере скриншоты смотрятся куда приличнее, чем в предыдущей игре. И системные требования не пугают своей скромностью (Pentium 133).

Что ж, давненько мы не переписывали историю...



МАТЕРИАЛЫ РУБРИКИ ПОДГОТОВЛЕНЫ

АНДРЕЕМ ЛАМТЮГОВЫМ

(по пресс-релизам фирм-разработчиков).

Жесткие транспорты

Hard Truck: Road to Victory

Александр Андреевич

А мне нравится слово "жесткие". К игре Hard Truck, созданной новосибирской командой SoftLab-Nsk (публикуют игру московские компании "Бука" и "1С"), оно очень даже подходит. Игра является вполне "жесткой" даже в режиме "Аркада". А уж на уровне сложности "Симулятор" наступает совсем тягостная жизнь. Или, если вам так угодно, — правдивая.



окус в чем: не сядешь же за руль многотонного "КАМаза", чтобы выяснить, как он на мокрой дороге вписывается в крутые повороты на скорости за восемьдесят. Ибо очень хочется прожить еще лет сто пятьдесят. Тем более что умом понимаешь — перевернется. И в Hard Truck — обязательно перевернется. Как ни рули. Но это еще цветочки. Так как не на последнем месте стоит сохранность груза: когда везешь стекло, развлекаться можно. Но желание довезти его в целости и сохранности должно превалировать.

И превалирует

К счастью, возить рюмки и бутылки из точки А в точку Б необязательно. Hard Truck — игра достаточно многоплановая, чтобы можно было попробовать себя в разных качествах. Например поучаствовать в кольцевых конках. Скорости, бесспорно, не те, что в "Формуле-1". Однако это вовсе не значит, что вписаться в поворот просто. Отнюдь!

Думать, конечно, стоит в любом случае. Дороги злые, а со сломанной подвеской поездка становится настоящим кошмаром.



Благородная привычка к вранью требует заявить, что Hard Truck — игра неограниченных возможностей, в то время как на самом-то деле Hard Truck — это игра всего лишь больших возможностей. Конечно, денег, заработанных перевозкой грузов, на руки вам не выдадут, но хоть в виртуальном мире новый грузовик заимеете. Их, вообще говоря, достаточно для того, чтобы играть в игру долго. Ибо характеристик у каждого авто не пять-шесть, как у аркадного мотоцикла, а... три десятка. Может быть, этого мало для авиасимулятора, но для автомобиля — вполне.

К тому же не забывайте: такие вещи, как вес груза и повреждения машины постоянно учитываются. Причем повреждения, как и положено в серьезных моделях, детализированы.

Поблажки, конечно, есть. Ремонт "на ходу" в стиле Carmageddon воспринимается просто как откровенный чит. Но спишем это на то, что вариант "Аркада" в симуляторах существует для заманивания новообращенных и общей расслабухи.

Игра на деньги

Создатели игры могли бы ограничиться спортивным приложением тяжелых грузовиков, существующим на практике: кольцевыми и раллийными гонками. Но не ограничились. Кольцевые гонки, правда, имеются. Что до ралли, то российские дороги нас, безусловно,



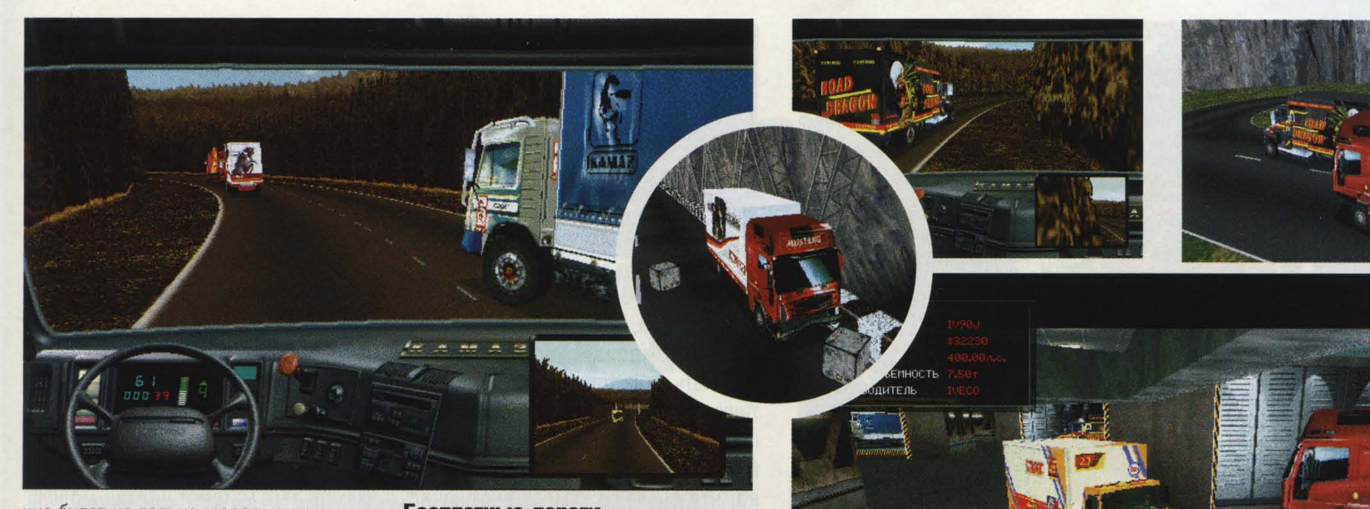
на это обрекают, но про это мы еще вспомним особо.

Так вот, не ограничились. А ввели в игру денежные знаки, и не только на правах призов, но и как оплату контрактов на перевозку. Грузовик — слишком дорогая вещь, чтобы ездить без груза. А некоторые из доступных в игре машин дороги очень. Так что вас обязательно озадачат. Если не затаритесь товаром самостоятельно, то вас загрузят чем придется. Если повезет — это будет ткань, то есть предмет материального мира, с успехом переживающий любую автокатастрофу. А если не подфартит, придется дрожать над каждой бутылкой "Мартини", лежащей в кузове, и десять раз подумать, прежде чем отважиться.

Думать, конечно, стоит в любом случае. Дороги злые, а со сломанной подвеской поездка становится настоящим кошмаром. Но при счастливом исходе транспортной операции удовлетворе-



1. Дождь, кольцевые гонки. Не забудьте включить дворники!



ние будет не только моральным.

Забавно, что торговые и ремонтные операции или выбор трассы производятся не из меню, а как бы в процессе игры. Разъезжая на грузовике по большому гаражу, мы загружаем товар, производим ремонт, выбираем новую машину и уходим на трассу через один из выездов. Так достигается единство стиля. Побочный эффект: машину можно изуродовать так и не выехав на дорогу.

Вернемся к трате денег. Не только в новом, более "крутом" и/или вместительном грузовике счастье. Парк машин обновлять приятно, да вот только и к уже имеющейся собственности можно кое-что добавить. Выбор "примочек" радует. От такой малополезной в игре вещи, как регулируемое сиденье (рекомендуется поклонникам внешней камеры), до таких серьезных улучшений, как вентилируемые тормозные диски или антиблокировочная система тормозов. Сама лишь постановка вопроса указывает на серьезность мышления авторов.

Если учет роли ABS в симуляторах встречается сравнительно часто, как и возможность отключения оной, что в HT тоже есть, то расчет разницы между вентилируемыми дисками и не вентилируемыми вызывает уважение.

Благодаря тому, что таких "мелочей" много, для игрока открыто широкое поле для исследовательской деятельности, и мотивация для борьбы за.

Бесплатные дороги

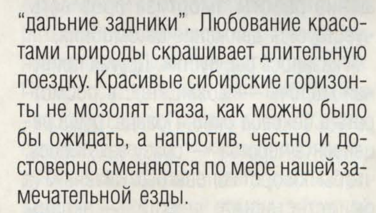
Есть в них что-то родное. Счастье тут даже не в великолепных задниках. Они навивают атмосферу, но погоды не делают. Более родными предметами являются: дефицит разметки и дорожных знаков; завалы; канавы; неогороженые мосты и обрывы... Список проблем можно продолжить.

Особые эмоции вызывает внезапный переход проселочной дороги в болото. Нормальное такое, до середины покрышек. Эффект от первой встречи с этой гениальной шуткой был силен. Я увидел впереди что-то зеленое, вслед за коричневым грунтовым покрытием. Подумал, что создатели игры перепутали текстуру болота с одной из текстур проселка. Въехал в это (в компании трех грузовиков, представляющих конкурирующие фирмы и пытающихся меня обогнать). И понял, что ошиблись не авторы, а я, я! а возможность эту дрянь объехать я упустил...

В этот момент мелькнула здравая мысль, что покупка навигационной системы — вовсе не глупость. Что цвету текстур надо верить. Что из этого надо как-то выбираться... Человеческая мысль победила AI. Я выехал первым. Но кто сказал, что это было легко?

И все же — пейзаж. Оказывается, в 256 цветов можно вложить многое. Не только достоверные текстуры асфальта, гравия, грязи, травы и всего того, по чему можно ездить. Не только красивые елки и унылые скалы. Но и "дальние задники". Любование красотами природы скрашивает длительную поездку. Красивые сибирские горизонты не мозолят глаза, как можно было бы ожидать, а напротив, честно и достоверно сменяются по мере нашей замечательной езды.

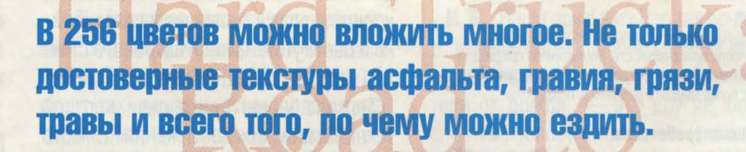
Очень здорово!





Графика

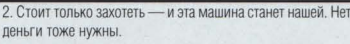
Богатая текстурами, довольно забавная. Разумеется, 3D безо всяких скидок. Но и без ускорителей. Они это не поддерживают. Создатели игры объясняют этот факт своим нежеланием мириться с ограничениями на количество текстур — бог им судья. И без ускорителей игра смотрится хорошо, хотя работает довольно медленно... Процесс этот поддается оптимизации, поскольку программно рассчитываемая пыль из-под колес отжирает немало скорости, а сэкономить на этом можно завсегда.



В 256 цветов можно вложить многое. Не только достоверные текстуры асфальта, гравия, грязи, травы и всего того, по чему можно ездить.

Engine работает с двумя камерами: видом из кабины и внешней камерой, которую можно произвольно настраивать. Если у вас есть руль и педали, то использовать внешнюю камеру — кощунственно. Но если вы управляете ав-





2. Стоит только захотеть — и эта машина станет нашей. Нет, деньги тоже нужны.

3. Трудности управления, тяжелая дорожная обстановка. Положение камеры в ролике реплея подобрано очень грамотно.









Hard Truck: Road to Victory

Разработчик	"СофтЛаб"
Издатели	"Бука", "1С"

Резюме

Симулятор грузовиков. Непростой, но интересный. Самобытность, оригинальность, симпатичная графика, но самое главное — модель движения автомобиля учитывает более тридцати различных параметров.

Системные требования

ОС	Windows 95
Процессор	Pentium 100
Память	16 Мбайт
CD-ROM	2x
Видеосистема	SVGA

Дополнительная информация

- Рекомендуются руль и педали

Рейтинги

Графика	80%
Звук	78%
Сюжет	85%

Интересность

84%

томобилем с клавиатуры, то стоит попробовать и этот вариант. Ощущения забавные.

У разработчиков были руль и педали. Поэтому внутренней камере уделили достаточно внимания. Реализм происходящего складывается из мелких штрихов. Например, изображение кабины не фиксировано на экране. В результате — кабина "дрожит", и ощущение работы амортизаторов есть, чувствуется движение автомобиля.

А казалось бы, пустяк. Другая приятная мелочь — возможность посмотреть в боковое окно. Правда, душа рецензента черства — сразу захотелось, чтобы поворот головы был плавным (а он, естественно, резкий — экраны сменяются рывком). Но возможность приятная, а часто и полезная.

За само изображение кабины создателей игры надо немного поругать. Мало того, что приборная панель — цифровая, хотя душа алчет аналоговой. Кабина — одна на все грузовики в игре. Отличия между разными машинами кроются лишь в маленьком логотипчике и цвете уплотнителя ветрового стекла (sic!). Не смешно.

Зеркала заднего вида пали жертвой технологических достижений. Вместо них присутствует монитор, который можно настроить на "задний вид" (камеру позади кузова, привет легковушкам), боковое зеркало или же... машину соперника. Каждый волен выбрать то, что ему нужнее, или удавить этот монитор совсем.

Серьезное достижение — эффекты погоды. Хотя бы потому, что сделаны довольно нестандартно. Потрясающе смотрится гроза. Я не могу припомнить других игр, где сверкали бы молнии (с соответствующими эффектами освещения) и звучал гром. Тут все без дураков. Ну а дождь...

"Если надо включать дворники, то это симулятор", — формулирует комрад Ламтюгов. Шутка состоит не только в том, что в Hard Truck дворники в дождливую погоду можно включать, и не только в том, что картинка очищаемого стекла достаточно похожа на реальность, как, впрочем, и неочищаемая часть стекла... Забавно, что внешняя камера включения дворников не требует и в дождливую погоду является действительно "читерской" — разобраться в происходящем гораздо легче.

Кроме того, эта камера позволяет любоваться брызгами из-под колес и водяной пылью и для своей машины тоже. Это скрасит одиночество после отрыва от конкурентов.

Гонка или поездка?

Соревновательный момент в игре выглядит несколько натянутым. Дороги для этого слишком узки. Обгон, особенно если обгоняемый ему не рад, становится рискованным. "Главное, не повредить кабину" — говорил один мудрый водитель грузовика и лез напролом. Но когда кузов забит "стеклом оконным", напролом лезть не очень здорово. И остается расслабиться и выжидать подходящего для обгона момента.

Но. В то время как игра воспитывает в игроке аккуратность, культуру вождения и прочие мешающие перевернуться качества, то AI отличается совершенно неожиданной агрессивностью.

Его жажда финиша удивляет. Рискованные обгоны, порой по обочине, заканчиваются для него же весьма печально. Без чьей бы то ни было помощи потерявший управление компьютерный персонаж — не редкость.

Порой кажется, что он даже и не знает, что в дождь дорога скользкая. А между тем математическая модель распространяется и на грузовики компьютера. Он может запросто перевернуться.

Что и происходит.

Игра

Hard Truck надо бодро поприветствовать. Наш злой журнал не делает скидок отечественным продуктам, но отрадно замечать, что уровень родных игр неуклонно растет. Получилась серьезная игра. Необычная игра. Оригинальная. Красивая.

И, что особенно важно, — интересная. Может быть, интересная не всем — все же симулятор, причем довольно сложный. Ее недостатки (а у кого их нет?) обрели свое законное место. Это или продолжения достоинств, или *особенности* игры, но никак не следствие чьего-то идиотизма. Игра сделана без нахрапа. В ней есть целостность, идея и довольно большой игровой мир.

И это славно.

P.S. В настоящий момент Hard Truck находится на последней стадии отладки перед тиражом. Это означает, что вы сможете познакомиться с ней довольно скоро.



4. На трассе бывает довольно тесно. А лучше гор могут быть только горы...

5. На втором CD располагается небольшая энциклопедия.

Почему грузовики?

Игорь Белаго, руководитель VR-отдела компании SoftLab, о "восточных штучках" в игре Hard Truck

Казалось бы, производители игр должны в первую очередь уделять внимание тем жанрам, которые гарантируют успешные продажи. Чему-нибудь массовому... Ан нет, не перевелись еще мужественные люди, находящие в себе силы на серьезные проекты. Делать симуляторы — большой риск. Кто вы, герои?..


Но коллектив разработчиков Hard Truck дожимал последние баги в игре, и лишь ценой невероятных усилий нам удалось задать несколько вопросов одному из них — Игорю БЕЛАГО, руководителю отдела виртуальной реальности компании SoftLab-Nsk.

Game.EXE: Почему вы решились взяться за столь специфический жанр как "серьезный симулятор"?

Игорь Белаго: Мы участвуем в совместном с южнокорейской компанией Darim проекте по созданию полнофункционального автомобильного тренажера с кабиной, динамической платформой, точной физикой автомобиля и прочей атрибутикой. Цель тренажера — обучение вождению в критических условиях. Было очень интересно использовать свой опыт в компьютерной игре. Сразу скажу, что любая компьютерная игра значительно сложней и многогранней и требует намного большей профессиональной подготовки, чем компьютерная тренажерная система.

.EXE: Интересное мнение! Надо записать в отдел "Разработчики откровенничают"... Но не боитесь ли вы, что такая серьезность отпугнет большую часть игроков? Ведь аркады не получилось — "давить на газ и не о чем не думать" играющему не удастся. На какую аудиторию вы рассчитывали?

И.Б.: Мне кажется, что средний возраст игроков в России несколько выше, чем, скажем, в Америке, и бездумные газодавилки здесь просто неинтересны. Кроме того, мне почему-то кажется, что наша культура несколько отличается от американской. Когда мы разрабатывали игру Mind Flight, продюсер и сценарист постоянно твердили нам, чтобы мы прекратили свои восточные штучки и что средний американец их не поймет. Надеюсь, наши "восточные штучки" будут хорошо поняты на Родине...





.EXE: А почему именно грузовики? А не, например, яхты или, наоборот, что-нибудь космическое, с вытекающим отсюда карт-бланшем на любую "технику"?

И.Б.: Нам хотелось оторваться от традиционных гонок (не важно — на машине, летающей тарелке или крокодилах). Кроме того, мы стремились добиться ощущения силы и мощи управляемого игроком тяжелого грузовика. Профессиональные дальнобойщики чувствуют свою машину, ее загрузку, смещение центра тяжести и прогнозируют ее поведение в различных ситуациях — знают, как ей помочь в трудной ситуации. Мы стремились передать это ощущение игроку. Кстати, основная идея игры принадлежит Дмитрию Захарову из компании "Бука".

.EXE: Игра отличается академизмом: лицензии, видеоклипы... А насколько реальна физическая модель мира и модель автомобиля?

И.Б.: Вероятно, сказывается каноническая школа наших американских заказчиков. С физической моделью дело обстоит так: динамическая подсистема, обеспечивающая реакцию автомобиля в тренажере, не может быть реализована на современном "Пентиуме" в связи с недостаточностью его производительности. При разработке компьютерной игры PC должен обеспечить и динамику, и спецэффекты, и AI, и реалистичную графику. Мы постарались найти компромисс между сложностью и адекватностью физической модели и долей процессорного времени, пожираемой этой моделью. Модель характеризуется более чем 30 параметрами, многие из которых изменяются в процессе игры (такие, как вес машины с учетом нагрузки, коэффициенты трения в зависимости от износа шин и дорожной обстановки). Значения основных параметров, влияющих на поведение и управляемось машин, взяты непосредственно у фирм-производителей. В качестве экспертов мы привлекали гонщиков и водителей-профессионалов.

.EXE: Чем вы пожертвовали и по каким соображениям?

И.Б.: Военными действиями на дорогах. Жизнь прекрасна и увлекательна и без них!

.EXE: Жалко... Но продолжим. Игра отличается довольно милой графикой, но... где поддержка 3D-ускорителей? А то без фильтрации текстур невесело...

И.Б.: Мы досыта нахлебались двумя мегабайтами текстур в наших ранних космических и авиационных тренажерах. Мы хотим чтобы игрок увидел и опознал травку на обочине, а не смотрел грязно-серо-зеленое размытое образование. К счастью, AGP наступает, и наши первые эксперименты с базирующимися на ней акселераторами приводят в восторг. Надеюсь, следующая версия игры покажет всю прелесть этой архитектуры.

.EXE: Одно из ваших самых больших достижений — эффекты, связанные с погодой. Обычно, создатели игр ограничиваются равномерным дождем, а вы сподобились раскрасить игру молниями, усладить ухо громом. Неужели осень — ваше любимое время года?

И.Б.: Наши друзья из Papirus почему-то больше обратили внимание на капли на лобовом стекле. Главное, что мы хотели от дождя, — это другие, более сложные условия вождения (скользкая дорога, ограниченная видимость и т.д.), и опять же подчеркивание, что вы не в любимом кресле у компьютера, а все-таки на мокрой и зябкой дороге. Кроме того, мы старались добиться, чтобы визуальное окружение было нашим родным, а следовательно, узнаваемым (вне зависимости от погоды).

.EXE: А что вам самим больше всего нравится в собственной игре?

И.Б.: Эффект погружения. Возьмите руль и педали от Thrustmaster, наденьте наушники и попробуйте.

.EXE: Какие планы на будущее?

И.Б.: У нас с "Букой" масса идей по поводу продолжения игры. Но это уже совсем другая история...

Беседу вел **Александр Андреевич**.

Косметический ремонт

F-22 Raptor

Андрей Ламтюгов

Малозаметный тактический истребитель F-22 на данный момент существует всего в нескольких экземплярах. А вот количество его имитаторов растет по законам геометрической прогрессии. За дело вновь взялась NovaLogic, выпустив игру F-22 Raptor (не путать с симулятором от I-Magic, имеющим в точности такое же название!).

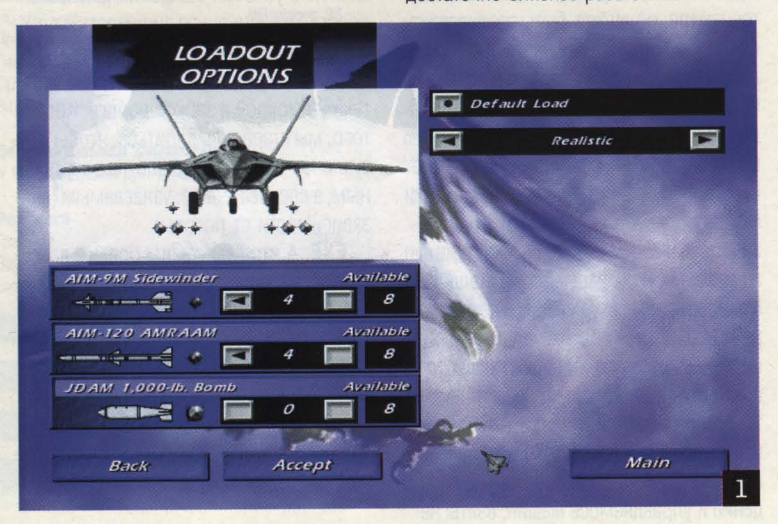


Эта игра — продолжение Lightning II. Ее выпуском NovaLogic собиралась убить двух зайцев: во-первых, подправить графический движок Lightning, который нравится, но не всем, и во-вторых, заткнуть рты отдельным несознательным личностям, которые вешают на всю продукцию фирмы ярлык "аркада".

Что можно сказать о симуляторе, который создавался фирмой NovaLogic? Скорее всего, что тут еще надо разобраться — симулятор ли это вообще.

Безмолвный крик

Основное нарекание по части графики было таким: если летать близко к земле, будет некрасиво. Некрасиво становилось обычно в двух случаях: при посадке и катапультировании. Именно тогда наша точка зрения приближалась к земле на достаточно близкое расстояние.



1. Свободный выбор оружия — неожиданная вещь для NovaLogic.

Доработка игры началась гораздо раньше, как только выяснилось, что Lightning — это уже не Lightning, а Raptor. NovaLogic тут же выпустила патч, соответствующим образом менявший текстуры самолета. Но это было только начало.

Engine был переработан полностью. Были коренным образом улучшены текстуры земли. Существенно изменились (опять же в лучшую сторону) текстуры самолета. Добавилось динамическое освещение, фонарь кабины начал очень симпатично бликовать. И достаточно высокий frame rate на P166.

Изменилось intro — в целом, тоже в лучшую сторону.

Приятных моментов много. Неприятных — два. Во-первых, дисплеи остались прежними и выглядят по нынешним временам довольно жалко (мы уже привыкли к действующим кнопкам и реалистичному переключению режимов).

Во-вторых... и это главное. Отсутствует поддержка 3D-акселераторов. Это ужасно. Особенно потому, что четко видишь, где именно на картинке они должны работать. Все изображение просто кричит об этом. На всех текстурах отчетливо виден программный filtering, который является жалким подражанием filtering'у аппаратному. Земля, самолет, облака — все напоминает о существовании 3D-акселераторов.

Вероятно, нужно подождать патча. Что ж, будем ждать...

Но MMX поддерживается и, как утверждают разработчики, ускоряет все дело на целых 40 процентов.

Мелодия боя

Вот тут получилось не очень хорошо. Конечно, был сохранен старый принцип NovaLogic: все что может звучать — звучит.

Но музыка там весьма странная (вероятно, использование DirectSound не пошло впрок). Что же касается звучания объектов... Шипение подлетающей ракеты не должно быть слышно. Просто потому, что летит она со сверхзвуковой скоростью.

Резко вырос уровень болтовни в эфире. В одной из миссий наш герой даже пытается ухаживать за девушкой, ведущей охраняемый им транспортный самолет.

Отшивают...

Шаг за шагом

В целом сохранена традиционная структура всех игр NovaLogic — набор single mission и campaign, которая, по сути, представляет собой все те же single mission, с той разницей, что порядок их выполнения жестко задан (пока не пройдешь одну, другую не дадут). Но здесь появилось нововведение: миссии в кампании связаны между собой. Если в предыдущей миссии смешать с землей вражеский ЗРК, то в следующей его уже не будет.

Возникли лимиты вооружения ("Ну нет в "Военторге" больше "Сайдвиндеров"... не завезли!").

Так, глядишь, и до динамической кампании дойдем.

"Локхиду-Мартину" — ура!

Что можно сказать о симуляторе F-22, который создавался в сотрудничестве с "Локхид-Мартин"? О котором главный летчик-испытатель фирмы говорит: "Хотите полетать на F-22 — играйте в...". Наверное, что претензий по реалистичности быть не может в принципе.

А что можно сказать о симуляторе, который создавался фирмой NovaLogic? Скорее всего, что тут еще надо разобраться — симулятор ли это вообще. Да, конечно, последнее время на этот вопрос ответ каждый раз давался утвердительный (с рядом оговорок), но все же...

В игре был сделан ряд изменений. В первую очередь это относится к модели полета. Теперь самолет, будучи поставленным вертикально, все же начинает терять скорость. Кроме того, маневренность существенно снижена.

Сохранился неприятный момент, вызывавший большое количество нареканий. Чрезмерная чувствительность к управлению по крену. Легкого движения джойстика достаточно для выполнения стремительной "бочки". Играть с клавиатуры почти невозможно.

Устранено довольно дикое понятие "airframe", выражаемое в процентах. Вместо него появился достаточно длинный список повреждаемых узлов.





Существенно снижена "демократичность" посадки. Теперь достаточно на небольшой скорости съехать с бетона, чтобы самолет взорвался. Пожалуй, это чересчур.

Отображение информации стало чуть менее наглядным. Схема индикации на лобовом стекле приблизилась к реальной.

Изменилось применение оружия.

Ракеты AMRAAM по-прежнему дают преимущество первого залпа, но они перестали быть, как выразился один оружейный журналист, волшебной палочкой Ее Величества Смерти. В режиме single player промахи более чем возможны. В режиме multiplayer (см. ниже) ракеты средней дальности становятся практически неэффективны.

Все оружие находится только на внутренней подвеске. Пуск имеет три составляющих: открыть, выпустить, закрыть (летать с открытым люком нельзя, даже если вам глубоко наплевать на собственную ЭПР). Делается это не очень быстро. Весь процесс особенно раздражает в бою с живыми противниками — там очень часты встречные атаки на небольших дистанциях. Пока эта дурацкая крышка откроется, позиция противника изменится так, что пуск будет обречен — у ракеты не хватит рулей для маневра.

А вот с ракетами противника ситуация прямо противоположная. Уклоняться стало намного сложней.

Появилась вещь, для продуктов NovaLogic небывалая: возможность выбирать боевую загрузку. Здесь есть два варианта: realistic и fun. Как можно догадаться, в режиме fun максимальное количество подвешиваемых ракет возрастает многократно.

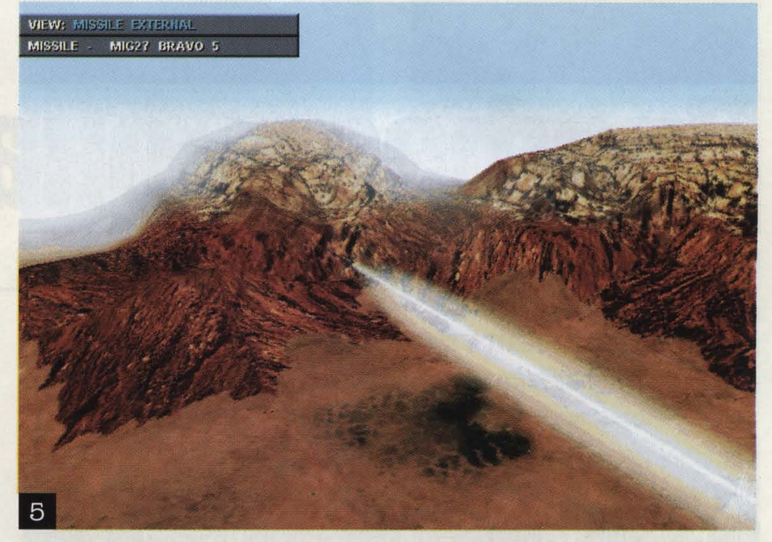
Можно гордо выбрать realistic. Но учтите, что по количеству врагов практически все миссии — это сплошной fun. На арсенал ведомого можно рассчитывать в редких случаях — его интеллектуальные способности оставляют желать много лучшего. В отличие от тезки F-22, выпущенного I-Magic, можно очень долго ожидать исполнения приказа "Attack my target". Общий приказ "Engage enemy" приведет, скорее всего, к тому, что ведомый улетит неизвестно куда (впрочем, чаще всего его заносит во вражеские зоны ПВО) и в нужный момент на месте его не окажется.

Подлинное наслаждение — смотреть, как AI стреляет из пушек. Полное впечатление, что у ребят заклинивает гашетки. Патроны у них явно не кончаются.

В кругу друзей

Рассказ об F-22 Raptor будет неполон, если не упомянуть о различных вариантах multiplayer, и в первую очередь — о сервере NovaWorld, доступ на который абсолютно бесплатен (если не считать оплаты доступа в Сеть). Тут, конечно, все по-другому (впрочем, это общее правило, срабатывающее, когда противником становится живой человек). Динамизм резко возрастает. Эффективность оружия еще больше снижается.

Нюанс: с началом игры (или после гибели) вы оказываетесь на ВПП. Полос немного. Наверняка над вашей кто-нибудь уже будет крутиться. Впрочем, бесславная гибель компенсируется удовольствием, которое получаешь, когда сам убиваешь противника на взлете.





Помимо этого режима поддерживается все, что надо: модем, нуль-модем, IPX...

Разбор полетов

Во-первых. Даешь 3Dfx! Без него плохо.

Во-вторых — насчет того, что получилось.

Подлинное наслаждение — смотреть, как AI стреляет из пушек. Полное впечатление, что у ребят заклинивает гашетки.

NovaLogic сделала еще один шаг к настоящим, серьезным симуляторам. Многое, конечно, нуждается в доработке. Но все же это лучше, чем Lightning. Добавим: играть стало гораздо сложней.

И почти идеальная вещь для сетевых баталий — эдакий крылатый Quake.

Общий вердикт. То, что мы видим, — результат косметического ремонта старого доброго Lightning'а. Но надо отметить, что этот ремонт затронул практически все составляющие игры и в целом пошел ей на пользу. Получилось если не идеально (особенно на фоне остальных), то во всяком случае неплохо.

Напоследок — печальный момент. Raptor — первая игра NovaLogic, которая работает исключительно из-под Windows 95... NovaLogic отступает под натиском Гейтса одной из последних, но все же отступает.





F-22 Raptor

Разработчик	**NovaLogic**
Издатель	**Lockheed Martin**

Резюме

Доработанный во всех отношениях Lightning. Несмотря на все изменения, общий костяк остался прежним.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация

- Многопользовательский режим: модем, нуль-модем, IPX, сервер NovaWorld в Internet
- Рекомендуется MMX
- Желателен джойстик

Рейтинги

Графика	**90%**
Звук	**60%**
Сюжет	**70%**

Интересность

87%

2. И земля, и самолет выглядят неплохо.
3. Чем ближе к земле, тем заметнее отсутствие 3D-акселератора.
4. Обратите внимание — воздух за соплами дрожит на форсаже.
5. Пожалуй, самое красивое в игре — текстуры скал.
6. Голова пилота свободно вращается на все 360 градусов.
7. И вновь к вопросу о 3D-акселераторе...

Профессионалы...

Андрей Ламтюгов

Pro Pilot

Думаю, все согласятся с тем, что Microsoft надо бить. И в этой борьбе все средства хороши — начиная с OS/2 и кончая броском торта в лицо известной личности. Dynamix попыталась внести в это движение свою скромную лепту, выпустив гражданский авиасимулятор Pro Pilot, который, опираясь на свою реалистичность и масштабность, должен был стать основным конкурентом (а в перспективе — победителем) небезызвестного продукта под названием Microsoft Flight Simulator.



Эволюция игр — процесс интересный, но не менее интересный процесс — эволюция уровня разработчиков. I-Magic растет в плане графики. NovaLogic делает успехи в реалистичности. И так далее.

Dynamix гниет. По-другому просто не скажешь.

Вышел последний номер .EXE — и я подумал: может, не стоило так резко про Red Baron II?

Нет. Это было еще не резко.

Резкости начнутся сейчас. Это естественная реакция человека на продукт, общий уровень которого можно было назвать хорошим года три назад. И продукт настолько сырой — хоть выжимай.

Резкости начнутся сейчас. Это естественная реакция человека на продукт, общий уровень которого можно было назвать хорошим года три назад.

MSFS как мировой лидер в области графики



В принципе, графика в таких играх считается чем-то второстепенным. Главное — чтобы можно было летать.

Но Dynamix изваяла такую вещь, что летать просто не хочется. Все скриншоты сделаны в режиме максимальной детализации (да, здесь она вот такая). Pro Pilot поддерживает единственное разрешение — 640x480. Ни про какие 3D-акселераторы речь идти не может.

Текстуры земли хочется отключить сразу. Удерживает от этого только то соображение, что без них будет хуже. Есть игры, в которых отсутствие таких текстур кажется особым (и неплохим) стилем. Но PP к таким не относится.

Строения. В сравнении с тем же MSFS трехмерные объекты весьма немногочисленны. Тут свою роль сыграла масштабность обоих продуктов: можно посмотреть, как в них реализован один и тот же участок местности.

Впрочем, наверное, я несколько тенденциозен: в PP вбили всю карту Америки со всеми городами, полосами и радиомаяками, до подробностей ли тут (это относится и к текстурам)?

Но невольно вспоминаются ленинские слова — "лучше меньше, да лучше". Тем более что MSFS — это ненамного меньше.

Тут еще есть вот такой момент. В местах скопления трехмерных объектов PP обожает подгружаться с диска. Картинка, естественно, останавливается (причем надолго). Но обсчет движения самолета продолжается. Когда винчестер затихнет, не удивляйтесь, если выяснится, что за это время вы врезались в землю. Абсолютно нормальная ситуация при подлете к ВПП в окружении каких-либо строений.

Сами трехмерные объекты нарисованы столь же посредственно. Чудовищные муаровые эффекты.

Отсутствует боковой обзор из кабины. Совсем. Разработчики решили, что нескольких видов со стороны будет достаточно. Кстати, трехмерная модель вашего самолета внешним видом особо не блещет. Хуже, чем в MSFS.

Приборная доска. Закрывает две трети экрана (вполне закономерная расплата за разрешение 640x480). Ее можно сместить так, что она будет закрывать только пол-экрана (доступно не всегда) или отключить совсем. И сразу вспоминается великолепный интерфейс последнего MSFS — свободное масштабирование и перемещение по экрану.

Позитивная сторона графики. Можно сказать так: PP — симулятор, в принципе не рассчитанный на полеты на малых и средних высотах. А вот на большой высоте вид заметно улучшается, наземные объекты не различимы, а текстуры поверхности, напротив, уверенно бьют MSFS, в котором все наоборот — чем выше, тем хуже.

Сюжет... или Как это у них называется

Надо сказать, что ни MSFS98, ни Flight Unlimited II не были абсолютно бессюжетными. В них присутствовали всевозможные flights и challenges — то есть заранее созданные условия полета, позволяющие либо проверить мастерство пилота (вроде посадки "Барона" на стадион), либо просто полюбоваться видом (например ночного Лас-Вегаса).

Ничего такого в PP нет — сел в самолет и лети куда хочешь. Впрочем, можно самому создать полетный план, чтобы его придерживаться. Таким образом, мы имеем дело с самым бессюжетным из бессюжетных симуляторов.

Нельзя сказать, чтобы это добавляло играбельности. Но — не очень и портит.

Надо сказать и о выборе самолетов. В отличие от MSFS (особенно последнего) они слишком похожи друг на друга.

Реалистичность

Как убедительно показал Flight Unlimited II, в некоторых областях MSFS можно превзойти по части реалистичности. Итак, что в этом смысле может предложить нам Pro Pilot?

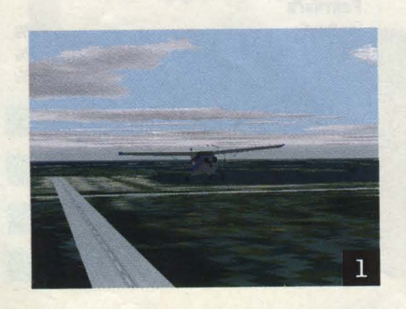
Немного. И все по мелочам.

Да, конечно, в некоторых самолетах MSFS были декоративные неработающие тумблеры и кнопки на приборной доске. В PP таких нет в принципе — звездная россыпь разных рычажков, и все действуют. Но...

Но так ли это нужно?

Странный вопрос?

В MSFS полет начинается с того, что



1. Взлет "Сессны". Момент, неприятный чисто внешне и рискованный вследствие разных накладок исполнения.









самолет стоит на полосе с работающим двигателем.

В PP нужно сначала дать питание на основные системы, потом дать питание на авионику, потом установить переключатель топливных баков, потом дать питание на топливные насосы — и уже после этого запустить двигатель. Огни в MSFS включались одним тумблером. В PP — пятью.

Я не думаю, что мастерство пилота сильно выиграет от пяти лишних щелчков мышью. Но, с другой стороны, это никому и не вредит...

Теперь — выборочно — несколько моментов.

Что касается модели полета. Мне кажется, что в математическом аппарате ее обсчета сидит порядочное количество ошибок (глюкам посвящена отдельная поэма — см. ниже). Странно, что на резкий рывок элеронами "Сесна" реагирует со всей величественностью "Боинга", даже если установить максимальную чувствительность джойстика (проверено по MSFS, их моделям я доверяю).

Общение с наземными службами (самое слабое место MSFS). Несколько странно.

Разрешение на взлет дается мгновенно, еще до получения метеосводки (более того, его даже не надо запрашивать). Получив ее, в принципе, надо выйти на связь с наземным контролем. Но это бессмысленно, поскольку самолет уже стоит на полосе и, как следствие, находится в ведении башни, которая, как и было сказано, мгновенно дает разрешение на взлет, даже не дождавшись запроса.

Недосмотр...

Окружение проработано недостаточно. Плотность потока самолетов не регулируется и, похоже, является довольно низкой. Угроза столкновения в воздухе практически отсутствует. Слишком примитивна система погоды — простая регулировка уровня облачности и ветра. Здесь PP не идет ни в какое сравнение ни с MSFS, ни с Flight Unlimited II. Где вы, турбулентность и обледенение?

Хорошие моменты. Интерфейс автопилота выполнен лучше, чем в MSFS, — не надо открывать особое окно. И сам автопилот выглядит куда солидней. Как, впрочем, и вся авионика. И, пожалуй, как вся приборная доска. Все-таки приятно, когда на любую кнопку можно нажать.

В потолке открылись люки...

Начнем с вещей, к авиации не относящихся. Я рекомендую перед запуском PP вырубить screensaver'ы (в противном случае вам, возможно, придется пойти на три любимые клавиши, чего W95 не особо приветствуют). А после завершения игры стоит перезагрузить систему (некоторые приложения отказываются работать без объяснения причин).

Дальше — больше.

Конфигурация запоминается не полностью. Каждый раз вам придется указывать наличие джойстика.

Странные эффекты модели полета. Мне не нравится, когда самолет, стоящий на полосе с выключенным двигателем, начинает ни с того ни с сего плавно разворачиваться вокруг своей оси, одновременно заваливаясь на крыло и балансируя на одной стойке шасси. Вероятно, это не единственный математический глюк. Многие ошибки могут просто не проявляться столь явно.

Окружение. Радиосвязь с наземными службами аэропорта Сан-Франциско.



На встроенной карте голубым по черному написано: "ATIS 113.65" (кстати, это единственная указанная там частота, взглянув на карту, не узнаешь, как, например, связаться с башней). Очень мило, особенно если учесть, что диапазон радиосвязи начинается со 118 МГц. И опять же — аэропортов много, все не проверишь, но почему именно этот должен быть единственным, сигналы которого невозможно принять?

После этого как должное воспринимаешь всякие мелочи, типа свободного пролета сквозь небоскребы и посадки на воду, как на твердую поверхность.

Ну и?..

Что тут скажешь... Один из самых жутких примеров игрового долгостроя. Родной брат BattleCruiser'а.

Здесь никакие патчи не помогут. Patch переводится как "заплата". Бессмысленно делать заплату, которая по размерам будет больше штанов — нужны новые штаны. И все указывает на то, что ждать их от Dynamix столь же бессмысленно.

Была идея — составить конкуренцию MSFS. Правильно. Монополисты. Зажрались. Обленились. Начальная концепция тоже была неплохой — вся Америка плюс усиленная детальность имитации.

А результат обратный. Впервые за последние годы я почувствовал симпатию к Microsoft.

Причем скажи мне кто такое пару недель назад — плюнул бы в глаза.

Pro Pilot

Разработчик	**Dynamix**
Издатель	**Sierra On-Line**

Резюме
Спи спокойно, дорогой товарищ Гейтс. Это — не конкурент.

Системные требования

ОС	**Windows 95**
Процессор	**Pentium 90**
Память	**16 Мбайт**
CD-ROM	**2x**
Видеосистема	**SVGA**

Дополнительная информация
- Многопользовательский режим не поддерживается
- 60 Мбайт на HDD
- Желателен джойстик

Рейтинги

Графика	**55%**
Звук	**45%**
Сюжет	**35%**

Интересность
55%

2. Редкая встреча — чужой самолет. Обратите внимание на землю.

3. Нью-Йорк. Специальные "городские" текстуры практически отсутствуют.

4. Приборная доска очень неплоха, но из-за нее почти ничего не видно.

5. Полет на большой высоте. Земле сразу становится лучше.

МИР КОМПЬЮТЕРОВ

КомпьюЛинк

Не ломайте себе голову!
Мы уже подумали за Вас

С 19 февраля по 8 марта

В салонах «КомпьюЛинк» проходит совмест
акция компаний Intel, CLR и КомпьюЛинк
«Сделай подарок любимой»
Все покупатели компьютеров CLR получаю
в подарок совершенно бесплатно
наборы первоклассной косметики
ведущих фирм мира. Спешите за покупкам

ПРИГЛАШАЕТ ВАС СДЕЛАТЬ



CLR Infinity PT2-DAX $2791
Intel Pentium®II 333MHz, 512KB кэш
64MB SDRAM, HDD 6GB UDMA
3DATI 3D Rage Pro+ DVD/AGP4MB SG
CD-ROM 24X E-IDE, Sound Yamaha 3D,
Win95+Works
CLR VisionPro 17

CLR Infinity PT2-EAX $1878
Intel Pentium®II 233MHz,
512KB кэш
32MB SDRAM, HDD 4 GB UDMA
3DATI 3D Rage II+ DVD/2MB
CD-ROM 24X E-IDE, Sound Yamaha 3D
Win95+Works
CLR VisionPro 17

CLR Entrada PD5-TLX $1269
Intel Pentium® 166MHz
с MMX™ технологией
512KB кэш, 32 MB SDRAM,
HDD 2.5 GB, CD-ROM 24X E-IDE
ATI 3D Rage II+ DVD/2MB SGRAM
Sound Yamaha 3D
Win95+Works
CLR VisionPro 15

Стоимость предустановленного и получаемого в подарок ПО составляет более 500 долларов!!!

ПРИ ПОКУПКЕ КОМПЬЮТЕРА ПОКУПАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ БЕСПЛАТНО:
антивирусный пакет программ от "Диалог-Наука", 7 логических игр российских разработчиков, программу домашней бухгалтерии, англо-русский и русско-английский электронный словарь, программу-тренажер для обучения печати вслепую.

и *СЕМЕЙНЫЙ* НАБОР CD-ROM ДИСКОВ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ :

Triple Play English, Энциклопедия зарубежного искусства, Киномания 97, Empower Yourself

Информационно-справочная служба
935-8891 (7 линий)

ст. м. "Кутузовская"
Кутузовский пр,д.,33А
тел.: 249-2075, 935-8891
ст. м. "Лубянка"
Новая площадь,д.,10
тел.: 797-3197,935-8891
ст. м. "Войковская"
Ленинградское ш.,17
тел.: 742-4148, 742-4149
ст. м. "Проспект Вернадского"
ул. Удальцова,85, корп. 2
тел.: 935-8892,935-8891

ст. м. "Маяковская",
Садовая-Триумфальная,
тел.: 209-5495, 209-5403
ст. м. "Черкизовская"
Щелковское ш., д.5, стр.
тел.: 742-9087, 742-9089
ст. м. "Арбатская"
Новый Арбат, 8, 2-й этаж
тел.: 913-6962, 913-6964
Техническая поддержк
131-4222, 131-4329
с 10ч до 22ч без выхо

MMX™
intel inside
pentium® II PROCESSOR

Intel, Pentium, MMX, а также логотип Intel Inside и PentiumII Processor являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation. Логотип CLR является зарегистрированным товарным знаком CompuLink Research, Ink.





В связи с открытием нового салона «МИР КОМПЬЮТЕРОВ» на Кутузовском проспекте, всем его покупателям в течение месяца предоставляется скидка 3% и подарок от фирмы КомпьюЛинк!

И Г Р О В О Е   Ж Е Л Е З О

CH Force FX



Игрок может не только видеть, но и чувствовать результаты своих манипуляций. Скажем, можно ощутить отдачу при выстреле, или сопротивление при попытке повернуть на скорости 200 км/ч, или тряску при попадании в турбулентный поток, или...

137

YST-MS25



Если вы не имеете возможности искать свою "идеальную" мультимедийную аудиосистему, то приобретение данного комплекта не будет ошибкой.

138

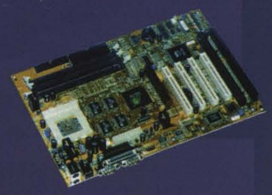
YST-MSW5



MSW5 — мультимедийный сабвуфер хорошего качества, который будет неплохим дополнением к YST-M7 и, вероятно, YST-M15/YST-M20DSP.

138

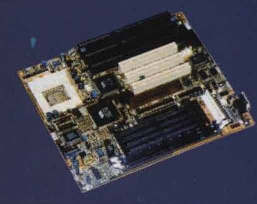
FIC PA-2012



Установка платы, инсталляция ПО и прогон тестов прошли без проблем.

140

Achitec ACHI-156



Результаты тестов ACHI-156 приятно удивили. В тестах с PCI-видеоакселераторами эта плата опередила PA-2012, вплотную приблизившись к лидеру TX97-X.

140

Николай Радовский

Большинство интересных событий за подотчетный период произошло не со мной, а с одной из моих подруг — Ларисой Крафтовой. Будучи девушкой неглупой, но и делами не обремененной, Лариса повадилась хаживать на форум одного издания, мучительно пытающегося стать игровым. Результатом был вал посланий с предложениями любви и дружбы с взаимовыгодным сотрудничеством, окончательно добивший болезный сервер товарища ИЦЭКУ. Прознав о количестве Ларискиных поклонников, я процитировал девушке любимые строки из бессмертного произведения Н.В.Гоголя "Отелло", заостряя ее внимание на заключительной части рассказа. Потом, дабы не маялась дурью, отвел ее в редакцию (решил перенять опыт Наташи Цыкаловой по использованию глухонемых кузин). Там мы увидели идеальный пример алгоритмически неразрешимой задачи: Большой Босс пытался честно разделить гонорар в монгольских тугриках на всех редакционных Мотологов. Последнее время их (Мотологов и тугриков) развелось



столько, что даже главный мотологовед и нумизмат А.Вершинин не может разобраться в их количестве и подлинности.

Первой Ларисиной жертвой в тот день пал редакционный Voodoo 2, история дОбычи которого заслуживает отдельного повествования. По свидетельствам очевидцев, в моем крике слышались: жажда бури, сила гнева и пламя страсти. Уверенность в победе напрочь отсутствовала. О реакции лишенных возможности играть в Prey и DN Forever Мотологов я лучше умолчу...

Это все. Морали не будет.

Intel атакует

26 января компания Intel официально представила новые процессоры Pentium II с тактовой частотой 333 МГц.

Эти процессоры нечто большее, чем "разогнанные" Pentium II 300. Прежде всего, Pentium II 333 выпущен с применением новой производственной технологии 0,25 мкм (другие Pentium II выпускаются по технологии 0,35 мкм) и работает с напряжением 2 В (младшие Pentium II — 2,8 В). Напряжение 2 В автоматически обеспечивается любой материнской платой с ар-

После выпуска К6 3D и DirectX 6.0 у Pentium II может появиться серьезный конкурент в области 3D-игр. Нам остается только ждать...

хитектурой Slot 1. Единственное, что требуется от материнской платы для работы Pentium II 333 — возможность установки для ЦП 5-кратного коэффициента умножения тактовой частоты системной шины.

Кроме того, стали известны подробности о производственном плане Intel на 1998 г. В первой половине 1998 года планируется выпустить процессоры Pentium II архитектуры Slot 1 с тактовыми частотами 350 и 400 МГц, работающие со 100-мегагерцовой системной шиной. Для построения материнских плат с подобной системной шиной будет выпущен чипсет Intel 440BX.



В середине года корпорация планирует выпустить версии процессоров Pentium II для систем начального уровня (кодовое название — Covington). Первые Covington не будут обладать кэшем второго уровня. Впоследствии планируется выпуск процессоров с 256-килобайтными кэшами второго уровня (современные Pentium II имеют 512-килобайт). Основное достоинство лишенных кэша Pentium II — их цена ($100-125). По замыслу Intel, эти процессоры должны вбить последний гвоздь в крышку гроба Socket 7. Признаться, возникают серьезные сомнения в эффективности работы ЦП, лишенного кэша второго уровня. Кроме того, в свете последних цен на процессоры AMD (K6 233 — $145, K6 200 — $92) июльская стоимость "Pentium II для начинающих" не кажется такой уж низкой.



Специально для этих процессоров планируется выпуск упрощенной версии чипсета 440LX, поддерживающей меньшее количество DIMM-модулей и слотов PCI.

Также на середину года Intel планирует выпуск процессоров Pentium II с архитектурой Slot 2. Эти процессоры смогут "нести на борту" до двух мегабайт кэша второго уровня, работающего на тактовой частоте процессора (в современных Pentium II кэш второго уровня работает на половине тактовой частоты ЦП). Архитектура Slot 2 поддерживает также мультипроцессорные конфигурации с использованием до 8-ми процессоров (Slot 1 — не более двух).

Дополнительные микросхемы кэша второго уровня требуют больше места. Поэтому, по предварительным данным, процессоры для Slot 2 будут едва ли не вдвое больше сегодняшних Pentium II. Кроме приличного размера они будут иметь недетскую цену: Pentium II для Slot 2 с тактовой частотой 400-450 МГц планируется продавать за $2000—3000. Вполне естественно, что эти процессоры ориентированы на использование в hi-end-серверах и рабочих станциях.

Но, пожалуй, самый интересный для любителей игр процессор Intel выпустит лишь в первой половине 1999 года. Кодовое название этого ЦП — Katmai. В Katmai будут предусмотрены 70 новых инструкций, в частности SIMD (читай: векторные операции для данных с плавающей точкой). Вам это ничего не напоминает? Правильно, в прошлогоднем 11-м номере мы уже писали о подобной технологии AMD 3D. Напомню, что процессоры K6 3D должны появиться в первой половине 1998 года, то есть на год раньше Katmai.

Тем временем на проходившей с 3 по 6 февраля конференции Meltdown 98 представители Microsoft подтвердили, что DirectX 6.0 будет поддерживать ЦП с расширенным набором инструкций. Таким образом, после выпуска K6 3D и DirectX 6.0 у Pentium II может появиться серьезный конкурент в области 3D-игр. Нам остается только ждать...

Creative идет ва-банк

Опубликованный 10 февраля пресс-релиз компании Creative произвел в кругах геймеров эффект разорвавшейся бомбы. В нем сообщалось, что компания начнет продажи акселераторов Voodoo 2 20 февраля! Линейка акселераторов Creative 3D Blaster Voodoo 2 будет состоять из двух моделей, укомплектованных 8-ю и 12-ю мегабайтами памяти. Ориентировочная цена 8-мегабайтной версии — $229, 16-мегабайтной — $299.

Ранее Creative собиралась (или только заявляла, что собирается) выпускать 3D Blaster Voodoo 2, укомплектованные лишь 6 мегабайтами памяти (2 мегабайта под видеобуфер и 4 под буфер текстур). Учитывая более чем двукратный рост производительности чипсета, выпуск акселератора Voodoo 2 с 2-мегабайтным видеобуфером практически бессмыслен. Creative (не называя себя) провела опрос посетителей популярного Web-сайта Operation 3.D.F.X., в ходе которого выяснилось (по данным Creative), что 75% опрошенных готовы заплатить больше за акселератор Voodoo 2 с бОльшим объемом памяти. Кроме того, за 12-мегабайтную конфигурацию проголосовало в пять раз больше опрошенных, чем за 8-мегабайтную.

Официальный представитель Diamond заявил, что анонс Creative демонстрирует непонимание рынка. 12-мегабайтная конфигурация не имеет большего объема видеобуфера ("лишние" 4 мегабайта отводятся только под буфер текстур), поэтому не обеспечивает бОльших разрешений. По мнению Diamond, идеальным вариантом для увлеченного геймера будет покупка двух 8-мегабайтных Voodoo 2 и запуск их в режиме SLI (подробнее о SLI — см. .EXE #11'97). Представители Creative возразили, что разработчики игр быстро найдут применение дополнительной памяти буфера текстур.

Что ж, правого определит только рынок...

Со своей стороны замечу, что режим SLI не увеличивает эффективного объема буфера текстур. Дело в том, что при работе в SLI каждая текстура должна храниться в памяти каждой платы. Таким образом, текстуры дублируются, и эффективный объем буфера текстур остается неизменным.

Многие из вас, вероятно, уже задались вопросом: почему бы не оснастить акселератор Voodoo 2 разъемом расширения памяти и решить тем самым все проблемы? Дело в том, что при разработке и производстве расширяемого акселератора Voodoo 2 придется преодолеть ряд трудноразрешимых технических проблем. В итоге, такой ускоритель будет стоить существенно дороже, чем нерасширяемые аналоги...

Да будет связь. Обратная

Железный отдел Game.EXE тестирует первый джойстик с обратной связью

Николай Радовский

Джойстик с обратной связью (force feedback) CH Force FX, предмет нашего нынешнего исследования — а поначалу даже трепетного благоговения, — отличается от стандартного тем, что может с различной силой сопротивляться действиям пользователя и как бы "функционировать самостоятельно". Что это дает: игрок может не только видеть, но и чувствовать результаты своих манипуляций. Скажем, можно ощутить отдачу при выстреле, или сопротивление при попытке повернуть на скорости 200 км/ч, или тряску при попадании в турбулентный поток, или...

Словом, вы уже поняли: обратная связь — это то, чего так хотели и не боялись просить поклонники симуляторов и аркад. Спрашивали — отвечаем!

Краткая история сопротивления

В 1996 году небезызвестная (см. новости о FEELit Mouse в прошлом номере) компания Immersion разработала технологию I-FORCE, включавшую аппаратный стандарт на устройства с обратной связью и протокол для их программирования. Спустя год, используя I-FORCE, компания CH выпустила Force FX — первый джойстик с обратной связью. До лета 1997 года I-FORSE оставался единственным API для программирования устройств с обратной связью. В июле 1997-го корпорация Microsoft выпустила пятую версию DirectX, компонент DirectInput которой стал поддерживать игровые контроллеры с обратной связью. Недавно Microsoft и Immersion объявили о совместной работе по расширению поддержки обратной связи в будущих версиях DirectX.



Первые впечатления

С первого взгляда джойстик впечатляет своими габаритами (размеры базы — 24x24x7 см!) и весом. Необходимость в столь массивной конструкции стала очевидной сразу же после запуска тестов обратной связи. При эффекте "землетрясение" джойстик, дабы не убежал, приходилось с силой прижимать к столу. Размеры рукоятки (ее прообраз — штурвал истребителя F-16 Fighting Falcon) ясно дают понять, что при проектировании Force FX дети в расчет не принимались. Сама рукоятка аналогична применяемой в джойстике CH F-16 Combatstick. Дополнительно в нее встроен инфракрасный датчик, отключающий обратную связь, когда игрок убирает с джойстика руку.

Force FX оснащен шестью кнопками, двумя четырехпозиционными переключателями видов (hat-switch) и двумя калибровочными колесами (trim controls).

Отсутствие колеса регулятора скорости (throttle control) не может не огорчать поклонников летных симуляторов, хотя именно на них Force FX рассчитан в первую очередь. CH рекомендует использовать этот джойстик вместе с throttle-контроллером CH Pro Throttle. Совет дельный, но выложить дополнительные $135 за throttle-контроллер (пусть даже и очень хороший) может позволить себе далеко не каждый.

Установка

Как и любой джойстик, Force FX подключается к гейм-порту. Однако гейм-порт однонаправлен, то есть не может передавать данные от компьютера к джойстику. Поэтому для работы обратной связи Force FX подключается к COM-порту (разъем DB9). Кроме того, для питания электродвигателей, обеспечивающих сопротивление и вибрацию, джойстик подключается к сети переменного тока (используется внешний блок питания).

Для работы игр под Windows 95 необходима установка драйверов. На Web-сайте компании Immersion сейчас доступны бета-версии драйверов для DirectX 5. Фактически, они транслируют вызовы эффектов обратной связи DirectInput в вызовы I-Force. Драйверы очень хотят видеть джойстик на COM1. Если на этом порту у вас установлен модем, то при инициализации (например при запуске игры) драйвер не обнаружит джойстика на COM1, но этот порт займет. В итоге, до первой перезагрузки получаем неработающие и модем, и джойстик. Если в момент инициализации джойстика COM1 уже занят другой программой (например драйвером мыши) — драйверы продолжат поиск Force FX на других портах.

В бой!

Сначала я испытал новинку в аркадах. Descent 2 — одна из первых игрушек, поддерживающих обратную связь. Признаться, реализация обратной связи в этой игре разочаровала. Джойстик реагировал только на выстрелы (небольшая отдача) и столкновения с противниками. Попытки "общения" со стенами и вражескими боеприпасами оставляли Force FX абсолютно равнодушным.

Играя в Descent 2, я так и не приблизился к вожделенному "эффекту присутствия" (одной из целей, начертанных на знамени железного отдела .EXE). Ну да ладно. Descent 2 давно стал классикой. Учитывая солидный возраст игры, не будем придираться к связи (пусть даже и обратной).

Далее я испробовал Force FX в культовой Extreme Assault и в очередной раз убедился, что программисты Blue Byte не зря едят свой хлеб. Обратная связь (как и все остальное в Extreme Assault) отлично налажена и органично вписана в игру. Джойстик реагировал на столкновения с препятствиями и попадания вражеских снарядов, а отдача от выстрелов не мешала осуществлению оных. Хорошая игра + хороший джойстик + обратная связь сделали свое черное дело: я в течение двух часов не мог заставить себя выйти из игры.

С трудом оторвавшись от Extreme Assault, я запустил NFS 2 SE. Реализацию обратной связи в этой аркадной гонке можно охарактеризовать разве что термином "странно". Во время игры часто ловишь себя на мысли, что джойстик живет своей жизнью, слабо зависящей от происходящего на экране. С одной стороны, во время езды Force FX сопротивляется, причем достаточно сильно, попыткам повернуть. С другой — вожделенное сопротивление почти не зависит от скорости машины. Кроме того, столкновение со скалой на скорости 200 км/ч чувствуется меньше, чем банальный съезд на обочину... Но вот одно можно сказать точно: рулить было трудно! После нескольких кругов рука сильно устает даже при выборе минимального сопротивления.

Выводы

CH Force FX — неплохой, хотя и не слишком дешевый джойстик. Эффективность обратной связи прежде всего зависит от ее реализации в КАЖДОЙ КОНКРЕТНОЙ игре. В протестированных нами играх эффекты обратной связи были интересными, кое-где полезными, но революционных изменений в сам процесс игры они не вносили. Если бы не отсутствие колеса throttle-контроллера, Force FX можно было бы смело рекомендовать ищущим хороший джойстик поклонникам авиасимуляторов.

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарят московскую компанию **MPC Club** (тел.: (095) 943-9293), предоставившую для тестирования джойстик CH Force FX.

Комплект и сабвуфер

Железный отдел Game.EXE тестирует новые колонки от фирмы Yamaha

Николай Радовский

Полгода назад (см. .EXE #8'97) железный отдел .EXE проводил впечатляющее по количеству тестируемых образцов испытание звуковых мультимедийных колонок. Всемирно известная компания Yamaha была тогда представлена тремя комплектами колонок — YST-M7, YST-M15 и YST-M20DSP, а также сабвуфером YST-MSW10...

Немного "истории".

Напомним, что модель YST M7 — это младший член семейства колонок Yamaha; YST M15 и M20DSP отличаются лишь наличием во втором комплекте DSP, или цифрового процессора сарраунда, и сарраунд этот на поверку оказался простым расширением стереобазы.

На испытаниях колонки Yamaha, в общем и целом, не отличились выдающимися результатами, но и серьезных претензий к ним не было. Словом, просто неплохие колонки. А вот сабвуфер YST-MSW10 показал себя во всей красе: за что и получил "Специальный приз". Любопытно, что наиболее серьезным недостатком YST-MSW10 эксперты посчитали... его слишком высокое качество. Дело в том, что для получения сбалансированного звука YST-MSW10 нужно использовать с парой очень хороших и довольно мощных сателлитов. К сожалению, старшие члены линейки колонок Yamaha — YST-M15 и YST-M20DSP — оказались тогда не лучшей парой этому сабвуферу: MSW10 придавал звуку несколько бОльшую глубину.

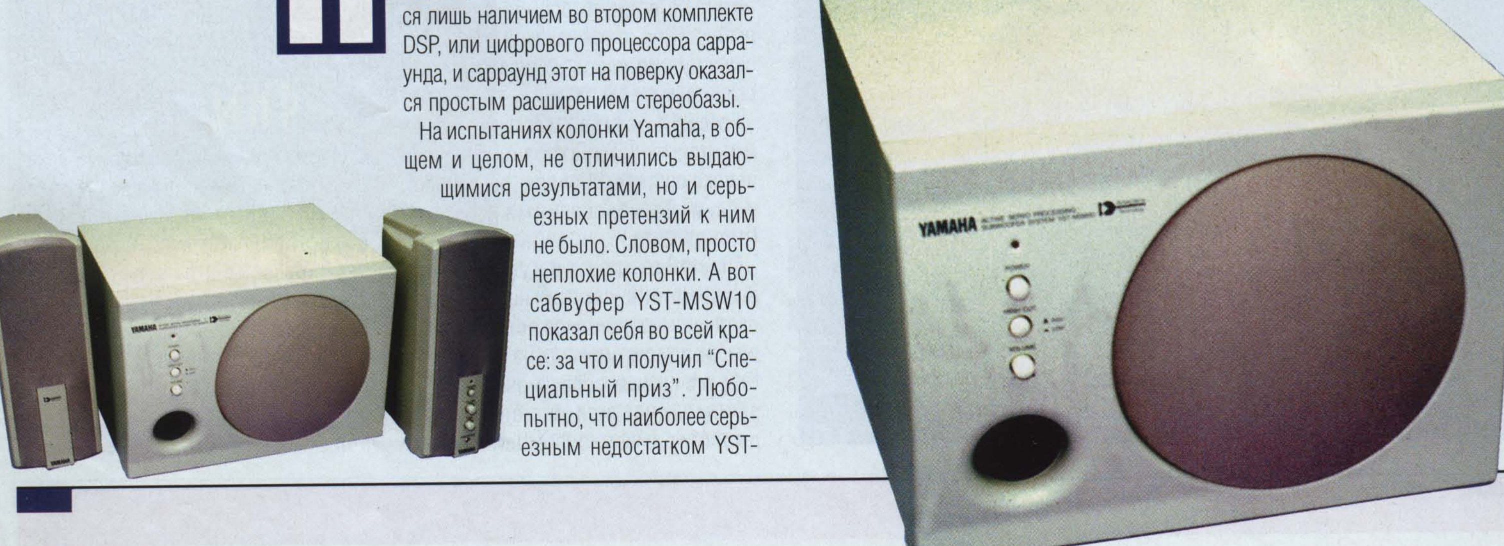
Прошло почти полгода, за это время Yamaha выпустила новый сабвуфер YST-MSW5 и комплект YST-MS25. Железный отдел Game.EXE, само собой, не мог пройти мимо столь интересных новинок лидера этого сектора рынка.

Комплект YST-MS25

Выходная мощность сателлитов:	5 Ватт/ канал
Выходная мощность сабвуфера:	15 Ватт
Частотный диапазон сателлитов:	100 Гц — 20 кГц
Частотный диапазон сабвуфера:	40 — 250 Гц
Цена:	$135

Комплект YST-MS25

YST-MS25 — новый и относительно недорогой комплект от Yamaha. Состоит из двух совсем маленьких пассивных сателлитов и активного сабвуфе-



ра. Регулятор громкости и кнопка включения всей системы вынесены на правую колонку, что довольно удобно, так как сабвуфер чаще всего ставят под стол.

В принципе, входящий в MS25 сабвуфер аналогичен модели MSW5, о которой говорилось выше, однако он не оснащен линейным выходом и, что самое неприятное, не имеет собственного выключателя питания, а включается только кнопкой на правой колонке. Поэтому вы не сможете использовать его с другими сателлитами.

При тестировании сабвуфера MS25 проводилось прослушивание ряда аудиофильских CD с набором тестовых сигналов.

Сабвуфер из этого комплекта действительно смог "озвучить" нижний порог частот — 40 Гц, однако при большой громкости начинал дребезжать на частотах ниже 80 Гц (замечу, что при прослушивании MSW-10 в аналогичных условиях могли дребезжать стекла в шкафу, но не сам сабвуфер).

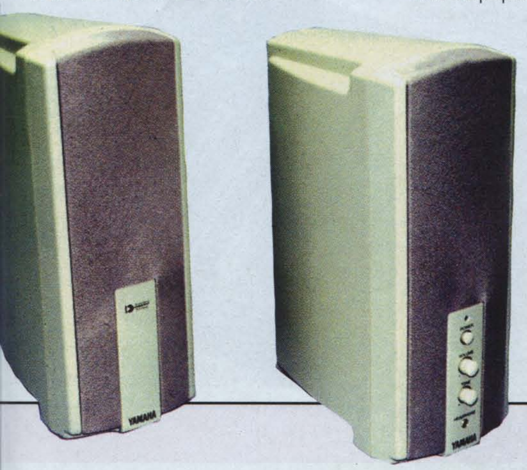
Тестовые последовательности средних и высоких частот не выявили каких-либо серьезных недостатков MS25.

При прослушивании аудиотреков явно ощущалась недостаточность высоких частот (судя по результатам предыдущих тестирований, высокие частоты — слабое место колонок Yamaha). Кроме того, иногда проявлялась чрезмерная "резкость" средних частот. Так, во время воспроизведения композиции Wrong Number группы Cure вокал звучал неестественно резко, почти "забивая" инструментальную часть.

Резюме

YST-MS25 можно назвать вполне приличным комплектом, однако на "идеальность" он не претендует. И если вы не имеете возможности искать свою "идеальную" мультимедийную аудиосистему, то приобретение данного комплекта не будет ошибкой. Хотя лично я предпочел бы доплатить $20 за комплект YST-M7 + YST-MSW5.





Сабвуфер YST-MSW5	
Выходная мощность:	**15 Ватт**
Частотный диапазон:	**40 Гц — 250 Гц**
Цена:	**$95**

Сабвуфер YST-MSW5

YST-MSW5 — менее мощный, зато более дешевый собрат YST-MSW10. В отличие от старшего представителя линейки, MSW5 имеет пластмассовый корпус (у MSW10 корпус из ДСП). Кроме того, он не оснащен входом для усиленного сигнала (MSW10 имеет для этого два разъема RCA), то есть не рассчитан на подключение к музыкальным центрам.

Конструктивно MSW5 аналогичен сабвуферу из комплекта YST-MS25, однако имеет линейный выход с фильтром низких частот (для подключения активных колонок, не располагающих выходом для сабвуфера). Естественно, он имеет собственный выключатель питания и может быть использован вместе с любыми колонками.

Мы тестировали этот сабвуфер вместе с колонками YST-M7. Прослушивание YST-MSW5 не принесло никаких сюрпризов: он звучал примерно так же, как и сабвуфер из комплекта YST-MS25. Комплект YST-M7 + YST-MSW5 понравился нам значительно больше, нежели YST-MS25. Звучание стало более сбалансированным и детализованным, уменьшилась (хотя и не исчезла совсем) нехватка высоких частот. Естественно, мы не могли не прослушать комплект на воспроизведение "игрового" звука (Quake, Descent 2). Колонки обеспечивали вполне удовлетворительную стереокартину: по звуку четко можно было определить, с какой именно стороны "в тебя стреляют". Сабвуфер, в свою очередь, придавал взрывам глубину.

Сабвуфер имеет собственный выключатель питания и может быть использован вместе с любыми колонками.

Резюме

MSW5 — мультимедийный сабвуфер хорошего качества, который будет неплохим дополнением к YST-M7 и, вероятно, YST-M15/YST-M20DSP (к сожалению, в силу технических проблем мы не смогли протестировать MSW5 с колонками M15/M20DSP).

YST-M7	
Выходная мощность:	**5 Ватт/канал**
Частотный диапазон:	**80 Гц — 20 кГц**
Цена:	**$60**

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE выражает благодарность компании MegaTrade (тел.: (095) 945-8877), предоставившей для тестирования колонки.

Socket 7 + AGP: первый опыт

Железный отдел Game.EXE тестирует материнские платы архитектуры Socket 7, имеющие слот AGP

Николай Радовский

Совсем недавно (а именно в прошлом номере) под рубрикой новости мы писали о FIC PA-2012 — первой материнской плате архитектуры Socket 7, имеющей слот AGP. Уже феврале мы получили возможность протестировать не только PA-2012, но и еще одну материнскую плату с Socket 7 и AGP — ACHI-156.

Обе платы — **PA-2012** и **ACHI-156** — построены на чипсете VIA Apollo VP3. Кроме AGP этот чипсет поддерживает до 2-х мегабайт кэша второго уровня и может кэшировать до 1 гигабайта ОЗУ. Напомним, что из-за ограничений на объем области индексов кэша второго уровня (tag) чипсет Intel 430TX может кэшировать не более 64 мегабайт ОЗУ. Как и 430TX, Apollo VP3 поддерживает протокол Ultra DMA/33 (для ускоренного обмена данными с винчестерами IDE). Для работы этого протокола в Windows 95/NT необходимо установить Bus Master IDE-драйверы, поставляемые вместе с материнскими платами.

К недостаткам VP3 следует отнести отсутствие поддержки 100-мегагерцовой системной шины, необходимой для работы будущих процессоров AMD K6 3D. Ко времени написания этого материала компания VIA уже анонсировала новый чипсет — Apollo MVP3, поддерживающий работу системной шины на частоте 100 МГц. Напомним, что подобные чипсеты ранее анонсировали компании ALI и SiS. Однако ALI (Acer Laboratories Inc.) в основном производит чипсеты для Acer. Поэтому в большинстве будущих материнских плат 100 МГц с Socket 7, вероятнее всего, будут использованы чипсеты от VIA и SiS.

Однако вернемся к нашим материнским платам. Известно, что шина AGP была разработана Intel специально для применения в системах с Pentium II. Попытки других фирм реализовать AGP на материнских платах с Socket 7 могут вызвать недоверие. Мы не обнаружили никаких проблем совместимости современных AGP-видеоакселераторов с тестируемыми материнскими платами. Мне известна лишь одна проблема совместимости Apollo VP3 с AGP-ускорителями. Дело в том, что VP3 не поддерживает режим x2, поэтому до недавнего времени у него возникали трудности с использующими x2 видеочипсетами (ATI RAGE Pro и Trident 3DImage). Это решено в последней версии (1.7) драйвера GART для Apollo VP3. Этот драйвер необходимо инсталлировать (он поставляется вместе с материнской платой и именуется "VIA VxD Driver") после установки драйверов вашего видеоадаптера.

Как мы тестировали

Прежде чем проводить тестирование, мы устанавливали на все платы 32-мегабайтный DIMM-модуль SDRAM с SPD и временем выборки 10 наносекунд. Использовался винчестер WD-AC34000L. Для каждой платы значения в CMOS устанавливались в соответствии с рекомендациями, данными в руководстве пользователя.

ПО устанавливалось на винчестер в следующем порядке: панъевропейская версия Windows 95 OSR2, Bus Master IDE-драйверы, USB Supplement patch, DirectX 5.0, драйверы видеоплаты, драйвер GART для Apollo VP3.

Обе платы тестировались в двух конфигурациях видеосистемы, а также с процессорами AMD K6 233 и Intel Pentium 233 MMX.

Результаты тестирования материнских плат с AGP-видеоадаптером ASUS AGP-V3000 приведены в таблице 1.

Результаты тестирования материнских плат с Matrox Millennium II (использовался в тестах 2D-производительности) и Diamond Monster 3D (использовался в 3D-тестах) приведены в таблице 2.

FIC PA-2012

Формат:	**ATX**
Объем кэша второго уровня:	**1 Мбайт**
Количество слотов ОЗУ (DIMM/SIMM):	**3/0**
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA):	**1/4/2**
Параллельные порты:	**один ECP/EPP-порт**
Последовательные порты (COM):	**два порта 16550**
Порты USB/IrDA:	**2/1**
Поддерживаемые процессоры:	**Pentium, Pentium MMX, K6, 6x86MX**
Тактовые частоты системной шины:	**55, 60, 66 и 75 МГц**
Напряжения питания ядра ЦП:	**3,3, 3,2, 2,9, 2,8, 2,2, 2,1 В**
Коэффициенты умножения ЦП/шина:	**1,5 — 5,5**
Производитель BIOS:	**AWARD**
Версия BIOS:	**1.11JB13**
Цена:	**$150**

Спасибо!

Железный отдел и редакция .EXE благодарит фирмы, предоставившие для тестирования материнские платы и тестовое оборудование:

"Техника-Сервис" 202-3545
Plastech 963-4436



версии игры Turok: Dinosaur Hunter. Для запуска теста достаточно указать опцию -benchmark в командной строке исполняемого файла (TurokDemo.exe). TMARK работает аналогично тесту timedemo в Quake: после прогона тестовых сцен выводится усредненный результат в fps.

В тесте Quake 2 с AGP-V3000 мы использовали новую бета-версию OpenGL-драйверов для чипсета Nvidia Riva 128.

FIC PA-2012

Руководство пользователя (составлено на английском) содержит ясные инструкции по установке перемычек и конфигурации CMOS Setup. В руководстве перечислены все поддерживаемые типы ЦП и указаны установки вольтажа и тактовой частоты для каждого из них. Кроме того, в руководстве сообщено, что в PA-2012 интегрирован контроллер I2C, позволяющий BIOS считывать данные о емкости и организации DIMM-модулей с SPD.

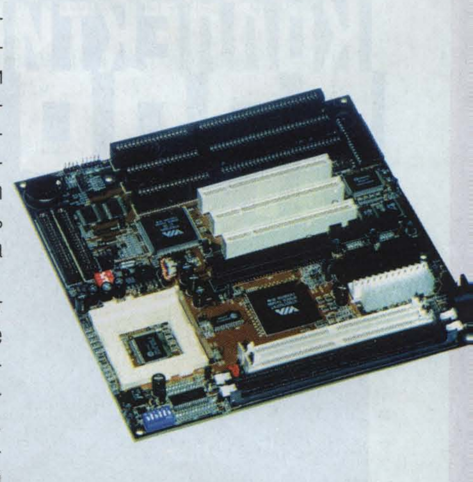
Установка платы, инсталляция ПО и прогон тестов прошли без проблем.

Признаюсь, я был немало удивлен результатами тестов PA-2012 с PCI-видеоадаптерами: плата стабильно была последней, серьезно отставая от TX97-X и даже от ACHI-156. Причины столь печального положения так и остались невыясненными. Обновление BIOS и эксперименты с установками в CMOS SETUP ситуации не улучшили.

Интересно, что в тесте с AGP-видеоадаптером ASUS AGP-V3000 незначительно, но стабильно опережал менее дорогого конкурента ACHI-156. В итоге сложилось впечатление, что PA-2012 обладает медленной шиной PCI. Не скрою, жаль. Если бы не это досадное обстоятельство, мы с удовольствием присудили бы этой плате "Наш выбор" за аккуратность исполнения и качество документации.

Achitec ACHI-156

До этого тестирования мы ничего слышали ни о фирме Achitec, ни о ее продукции. При установке ACHI-156 мы столкнулись с неприятным обстоятельством: ни на плате, ни в руководстве к ней не указано расположение первого контакта ни одного из разъемов. Кроме того, нам пришлось подключить мышь Logitech MouseMan к COM-порту, так как заставить работать плату с мышиным портом на ACHI-156 так и не удалось.



Документация откровенно далека от полноты и грешит ошибками. Описание назначения перемычек и разъемов материнской платы занимает в руководстве пользователя ровно один разворот. Некоторые перемычки вообще не описаны (ни в руководстве, ни на самой плате). Все оставшиеся страницы руководства пользователя посвящены рассказу об установках в CMOS SETUP.

Результаты тестов ACHI-156 приятно удивили. В тестах с PCI-видеоакселераторами эта плата опередила PA-2012, вплотную приблизившись к лидеру TX97-X. В тестах с AGP-V3000 ACHI-156 стабильно отставал от PA-2012, но отставание нельзя назвать существенным.

Achitec ACHI-156

Формат:	**Baby AT**
Объем кэша второго уровня:	**512 Кбайт**
Количество слотов ОЗУ DIMM/SIMM:	**2/2**
Количество слотов расширения AGP/PCI/ISA:	**1/3/3**
Параллельные порты:	**один ECP/EPP-порт**
Последовательные порты (COM):	**два порта 16550**
Порты USB/IrDA:	**2/1**
Поддерживаемые процессоры:	**Pentium, Pentium MMX, K5, K6, 6x86MX, IDT C6**
Тактовые частоты системной шины:	**60, 66 и 75 МГц**
Напряжения питания ядра ЦП:	**2,0 — 3,5 В с шагом 0,1 В**
Коэффициенты умножения ЦП/шина:	**2 — 5**
Производитель BIOS:	**AWARD**
Версия BIOS:	**1.0**
Цена:	**$100**

Для сравнения в таблице 2 также приведены результаты тестов материнской платы Asus TX97-X (чипсет Intel 430TX).

Использованные нами тесты производительности описаны в .EXE #12'97, и ради экономии места мы не будем снова останавливаться на этом вопросе. Единственный новый тест — Turok TMARK, базирующийся на engine демо-

Таблица 1

	PA-2012	PA-2012	ACHI-156	ACHI-156
Процессор	Pentium 233MMX	K6 233	Pentium 233	K6 233
3D WinBench 97	150	129	147	125
PC Player Bench 640X480X16bpp	27.3	35.1	26.7	34.7
PC Player Bench 800X600X16bpp	25.8	32.5	25.2	32.2
Large Texture Scene	20.6	18.1	20.0	17.8
Quake 2 demo1.dm2	23.9	20.5	23.4	20.3
Turok TMARK	34.7	33.0	34.2	32.5

Таблица 2

	TX97-X	TX97-X	PA-2012	PA-2012	ACHI-156	ACHI-156
Процессор	Pentium 233 MMX	K6 233	Pentium 233 MMX	K6 233	Pentium 233 MMX	K6 233
3D WinBench 97	149	119	125	106	146	118
CPUmark 16	480	470	475	471	470	460
CPUmark 32	466	564	468	577	453	554
Business Graphics WinMark		98.4	101	94.4	101	94.7 103
Hi-end Graphics WinMark	44.0	44.1	35.9	39.0	40.9	45.2
Quake 2 demo1.dm2	29.1	25.6	26.9	22.1	28.8	25.4
Turok TMARK	50.6	48.8	47.9	45.9	50.2	48.7

Список игр*,
поддерживающих различные 3D-ускорители

Игра	Издатель	Разработчик	API
Adventures of Lego Island	Mindscape	Mindscape	Direct3D
Andretti Racing	Electronic Arts	Electronic Arts	Glide / Direct3D
Archimedean Dynasty	Blue Byte Software	Massive Developments	Glide
BattleZone	Activision	Activision	Glide / Direct3D
Bug Riders	GT Interactive	N-Space	Glide
Carmageddon	Interplay	Sales Curve Interactive	Glide
Cart Precision Racing	Microsoft	Microsoft	Direct3D
CyberGladiators	Sierra On-Line	Dynamix	Glide / Direct3D
Daytona	Sega	Sega	Direct3D
Defiance	Avalon Hill/Visceral Productions	Logicware	Direct3D
Descent II	Interplay	Parallax	Glide
Die Hard Trilogy	Fox Interactive	Probe	Direct3D
Dreams to Reality	Cryo	Cryo	Glide / Direct3D
EF2000	Ocean	Digital Image Design	Glide
Extreme Assault	Blue Byte Software	Blue Byte Software	Glide
F1 Racing Simulation	UbiSoft Entertainment	UbiSoft Entertainment	Glide
F22 Air Dominance Fighter	Digital Image Design	Ocean	
F/A-18 Hornet Korea	Graphic Simulations Corp.	Graphic Simulations Corp.	Glide
Flight Simulator 98	Microsoft	Microsoft	Direct3D
Flight Unlimited 2	Eidos Interactive	Looking Glass Technology	Glide / Direct3D
Flying Corps.	Empire Interactive	Rowan	Direct3D
Formula 1	Psygnosis	Bizarre Creations	Glide / Direct3D
Forced Allinace	Orbital	Ripcord	Direct3D
Frogger			
Galapagos	Electronic Arts	Anark	Direct3D
G-Police	Psygnosis	Psygnosis	Direct3D
Grand Theft Auto	Gremlin	DMA Design	Glide
Hardcore 4x4	Interplay	Gremlin Interactive	Glide /PowerSGL /Direct3D
Heavy Gear	Activision	Activision	Glide / Direct3D
Hellbender	Microsoft	Terminal Reality	Direct3D
Hexen II	Activision	Raven Software	OpenGL
Hyperblade	Activision	Wizbang	Direct3D
iF22 ASF	Interactive Magic	Interactive Magic	Direct3D
Incubation	Blue Byte Software	Blue Byte Software	Glide
Independence Day	Fox Interactive	Radical Entertainment	Direct3D
International Rally Championship	Europress	Magnetic Fields	Direct3D
Interstate '76	Activision	Activision	Glide /Direct3D
Jedi Knight - Dark Forces II	LucasArts	LucasArts	Direct3D
Jet Fighter III	Interplay	Mission Studios	Glide
Jet Moto	Sony Interactive	SingleTrac Entertainment	Glide
Joint Strike Fighter	Eidos Interactive	Innerloop Studios	Glide
Lands of Lore: Guardians of Destiny	Westwood Studios	Westwood Studios	Direct3D
Longbow 2	Janes Combat Simulation	Janes Combat Simulation	Glide
Madden '98	Electronic Arts	Stormfront	Direct3D
Mageslayer	GT Interactive	Raven Software	Direct3D
MANX TT	Sega Entertainment	Tantalus Entertainment	Direct3D
MDK	Playmates	Shiny Entertainment	Glide / Direct3D
Mech Warrior 2	Activision	Activision	Direct3D
Monster Truck Madness	Microsoft	Terminal Reality	Direct3D
Moto Racer	Electronic Arts	Delphine	Direct3D
Myth: The Fallen Lords	Bungie	Bungie	Glide
Need for Speed 2 SE	Electronic Arts	EA (Canada)	Glide
Nightmare Creatures	Activision	Kalisto	Direct3D
Outlaws	LucasArts	LucasArts	Glide
Pandemonium	Crystal Dynamics	Crystal Dynamics	Glide
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	Crystal Dynamics	Glide
POD	UbiSoft Entertainment	UbiSoft Entertainment	Glide /PowerSGL / Direct3D
Quake	GT interactive	id Software	OpenGL
Quake 2	Activision	id Software	OpenGL
Resident Evil	Virgin Interactive	Capcom	Glide / PowerSGL
Sabre Ace	Virgin	Eagle, Aeronumerics, Inc.	Direct3D
Sand Warriors	Interplay	Gremlin Interactive	Direct3D
Screamer 2 Rally	Virgin Interactive Entertainment	Milestone	Glide
Shadow Warrior	GT Interactive	3DRealms	Glide
Shadows of the Empire	LucasArts	LucasArts	Direct3D
Shipwreckers / Overboard	Psygnosis	Psygnosis	Direct3D
Star Fleet Academy	Interplay Productions	Interplay Productions	Direct3D
Sub Culture	UbiSoft Entertainment	Criterion Studios	Direct3D
SWIV	Interplay	Sales Curve Interactive	Glide
Take No Prisoners	Broderbund	Raven Software	Direct3D
Tanarus	Sony Interactive	Sony Interactive San Diego	Glide / Direct3D
Team 47 Go-Man	47-Tek	47-Tek	Direct3D
Terracide	Eidos Interactive	Simis	Glide / Direct3D
Test Drive 4	Accolade	Pitbull Syndicate	Glide
The Divide: Enemies Within	Viacom New Media	Radical Entertainment	Direct3D
TigerShark	GT Interactive	N-Space	Direct3D
Time Warriors	ReadySoft	Similaris	Glide
Tomb Raider	Eidos Interactive	Core Designs	Glide / PowerSGL
Tomb Raider 2	Eidos Interactive	Core Designs	Direct3D
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim	Sculptured Software	Glide / PowerSGL / Direct3D
Twisted Metal 2	Sony Interactive	SingleTrac Entertainment	Glide / Direct3D
Uprising	3DO	Cyclone Studios	Glide
Virtua Squad	Sega	Sega	Direct3D
War Gods	GT Interactive	Midway	Direct3D
Wing Commander V - Prophecy	Electronic Arts	Origin	Glide / Direct3D
Winter Race 3D	Fielding Productions	Fielding Productions	Direct3D
Wipeout XL/2097	Psygnosis	Psygnosis	Direct3D
X-Car	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	Glide
X-Wing vs. Tie Fighter	LucasArts	Totally Games	Direct3D

* Список будет обновляться, и мы предполагаем публиковать такие таблицы и впредь.

Эксклюзивный распространитель журнала «Game. exe» ЗАО «Компьютерная пресса»

E-mail: kpressa@computerra.ru

Фирмы, в которых вы можете приобрести наш журнал:

МОСКВА

Оптово-розничная продажа — фирма «ЛОГОС-М»
Торговые точки фирмы «Глобус» в метрополитене
Киоски агентства «Метропресс»
Киоски «Роспечать»
Киоски фирмы «Центр Прессы»
М-н «Библио-Глобус», ул. Мясницкая, д. 6, www.biblio-globus.ru.
Торговые точки в супермаркетах и мелкооптовая торговля — фирма «МААРТ»
Торговые точки фирмы «Метрополитеновец» в метрополитене
Торговые точки фирмы «Сегодня Пресс»
Оптовая продажа — фирма «Роспресс»
Оптовая продажа — фирма «Возрождение»,
Оптовая продажа — фирма «Спрос-КонфОП»
Компьютерные салоны фирмы «КомпьюЛинк»

РОССИЯ

ООО «Пресса» г.Архангельск, т./ф. (8182) 23-92-03
ИЧП «Эрго» Астрахань, т./ф. (8512) 24-6345
ТОО НПП «Алтай-Компьютер-Сервис» г.Барнаул, т./ф. (3852) 24-3531
Компания «Ралма» г.Владивосток (4232) 46-25-86
ЗАО «КП-Владимир» г.Владимир, т. (0922) 22-25-38
ООО «КК КРИСТА» г.Волгоград, т./ф. (8442) 34-2463
ООО «БИТ» г.Воронеж, т. (0732) 71-19-12
СКБ «Контур» 620017 Екатеринбург, т. (3432) 51-1893
ТОО «Агентство Газеты в Розницу» г. Екатеринбург, т. (3432) 53-84-34
ООО «Сегодня-Пресс-Байкал» г.Иркутск, т. (3952) 28-1952
НИО «САН» г.Казань, т. (8432) 75-5615, ф. (8432) 75-3979
Производственное объединение «Прогресс» г.Казань, т. (8432) 38-7175
ОРТ-Трейд г. Кемерово, т. (3842) 21-34-11
ТОО «Ласка Лтд» Подписка и доставка курьером в Красноярске, т. (3912) 27-2324
ООО «Софтинком» г.Магнитогорск, т. (3511) 32-5491, ф. (3511) 32-3883
АОЗТ «Урал-Лабтам» г.Миасс, т. (35135) 3-2734
АКП «Арктика» г.Мурманск, т. (8152) 47-39-98
ООО «Фрам» г.Новосибирск, т./ф. (3832) 21-29-47
ОАО »НЭТА» г.Новосибирск т.(3832) 46-05-05
ТОО «КАТЕК» г. Обнинск, т. (08439) 673-78, 609-17
ОООО «Домашний компьютер» г.Омск, т. (3812) 65-77-27
ООО «Компьютерный учебно-демонстрационный центр» г.Омск, т. (3812) 54-79-36
ООО «Домино» г.Пермь, (3422) 64-79-04
НПП «Технолинк» г.Пенза, т./ф. (8412) 55-9813
Фирма «Материк» г.Петропавловск-Камчатский, т. (4152) 11-00-35
«РИС-Р» г.Ростов-на-Дону, т. (8632) 28-0985, ф. (8632) 28-5044
ЗАО «КП-Ростов» г.Ростов-на-Дону т. (8632) 32-43-51
ООО «Метропресс» г.С.-Петербург, т. (812) 316-5849
ЗАО Издательский дом «Наш мир» г. Смоленск, т./ф. (08122) 2-05-56, т. (08122) 3-4720
ИРА «КП-Ключ» г.Ставрополь, т. (8652) 32-71-27
ООО Компания «Технотрейд» г.Сургут (3462) 22-59-47
ООО «Оргтехника» г.Сургут (3462) 22-50-44
ЗАО «Компания Компьютер-Сервис» г.Тюмень, т./ф. (3452) 36-7784
ИЧП «Все для Вас» г.Тюмень, т. (3452) 33-6182
ООО ТД «Мозаика» г.Ульяновск (8422) 31-46-59
ООО ПКФ «Клио» г. Челябинск, т./ф. (3512) 65-2029
«Софт-Эйс» г.Чебоксары, т. (8352) 22-60-22
«Эльф Софт Технологии» г.Якутск, т. (4112) 44-61-76

БЕЛАРУСЬ

ЗАО «Бел.КП-Пресс» г.Минск, т. (0172) 31-24-78
ИК ООО «РЭМ-инфо» г. Минск, т. (0172) 70-4170
«Союзпечать»: гг. Брест, Витебск, Гомель, Гродно, Могилев

УКРАИНА

«Киевская Служба Подписки» Киев. Подписка и доставка курьером по Украине. Подписной каталог бесплатно, т. (044) 245-2696, ф. (044) 212-0846

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВЫЕ И МЕЛКООПТОВЫЕ ФИРМЫ, ЗАНИМАЮЩИЕСЯ РЕАЛИЗАЦИЕЙ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ, А ТАКЖЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ФИРМЫ, ИМЕЮЩИЕ РОЗНИЧНЫЕ САЛОНЫ И ТОРГОВЫЕ ЗАЛЫ

Подписаться на журнал «Game.EXE» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу «Подписка-98». Стоимость подписки на один месяц - 12 рублей (без учета услуг местного отделения связи).

Подписной индекс - 41825.

ПОДПИСКА-98
ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ
ОБЪЕДИНЕННЫЙ КАТАЛОГ
1 Газеты и журналы России, книги и учебники
2 Издания зарубежных стран
3 Видеофильмы, аудиопродукция
ПОЧТА РОССИИ
1 ТОМ ГАЗЕТЫ И ЖУРНАЛЫ РОССИИ, КНИГИ И УЧЕБНИКИ

Подписной индекс 41825 по каталогу агентства "Роспечать"

Министерство связи РФ

АБОНЕМЕНТ на журнал 41825

GAME.EXE — количество комплектов

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____ (почтовый индекс) ____ (адрес)

Кому ____ (фамилия, инициалы)

Доставочная карточка

ПВ | место | литер — на журнал 41825

GAME.EXE

стоимость	подписки ____ руб.	кол-во комплектов
	переадресовки ____ руб.	

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда ____ (почтовый индекс) ____ (адрес)

Кому ____ (фамилия, инициалы)

Cover Story

The Best Games of 1997 GAME.EXE Awards
Haven't you seen enough of those flying elephants in TV commercials? Here are a few more! (Brush up your Russian, folks, elephants are awards!) Our Annual Elephant Give-Away brings you the Best Games of 1997!

Here they go, The Best of the Best:

GAME OF THE YEAR: **QUAKE 2** (id Software/Activision)

Adventure: **The Last Express** (Smoking Car Productions/ Broderbund) Only a few people in Russia actually played it, however, we believe it to be the best, most innovative adventure game released last year (interview with its creator, Jordan Mechner, was published in December '97 issue).

Strategy: **X-COM 3: Apocalypse** (Mythos Games/ Microprose) No mistake: it is its story and the idea behind it that make its great gameplay.

Wargame: **Sid Meier's Gettysburg** (Firaxis/Electronic Arts) No doubt! Couldn't you have guessed it yourselves?!

RTS: **Total Annihilation** (CaveDog Entertainment/GT Interactive) The best of the best C&C clones. We told you about it so many times. Period.

3D Action: **Carmageddon** (Stainless Software/Sales Curve Interactive) The ultimate 3D action game that made the world learn a new color of blood. David Ratcliffe, SCi's Operations Manager, tells us how this supergame was made and what it takes to make a successful game.

Arcade: **Oddworld: Abe's Oddysee** (Oddworld Inhabitants/ GT Interactive) Could you imagine an arcade game where its heroes really communicate with each other? It's here now - an arcade that makes you forget it is the one! Speaking to Russian Abe's fans OI's President Lorne Lanning for the first time uncovers thrilling details of Abe's past and future. Learn more about Abe's language and his relationship with his mother! What's ahead in the Oddworld Quintology?

Sub Simulator: **688(I) Hunter/Killer** (Jane's Combat Simulations/Sonalysts/Electronic Arts) Nothing compares in realism with this one! Paul Grace, its Executive Producer, tells us what to anticipate in the future.

Terrain Simulator: **Armored Fist 2** (NovaLogic) Great success for NovaLogic, they finally learnt how to make the real ones!

Flight Simulator: **AH-64 D Longbow 2** (Jane's Combat Simulations/Electronic Arts) Absolutely no doubt! Another Jane's success.

Space Simulator: **Wing Commander: Prophecy** (Origin Systems/Electronic Arts) There are guys out there who love it and know how to make it! Rod Nakamoto, Executive Producer of Origin Systems, tells us more about it.

RPG: **Fallout: Post Nuclear Adventure** (Interplay Productions) It was a fierce competition throught the year, but there is only one winner. Look what Interplay's RPG Division Director, Feargus Urquhart, has to say about the game's immense success. He answers our questions regarding Fallout 2 to be released in October.

Multiplayer Game: **Interstate '76** (Activision) Its unique natural charm kept us all glued to it.

Online Game: **Ultima Online** (Origin Systems) No other game comes even close to this one.

Twister: **Grand Theft Auto** (DMA Design/BMG Interactive) Noone here remembers how this category popped up but all of us agree: the category that names the best in black humor and non-mainstream is "the most Russian" and perhaps the most important one. The guys at DMA Design definitely know how to say Privyet in Russian.

Now come the results of our first **Readers' Choice Awards**:

Game of the year: Quake 2
RPG: Diablo
FPS: Quake 2
3D Action: Carmageddon
Arcade: Worms 2
C&C Clone: Age of Empires
RTS: Dungeon Keeper
Strategy: X-COM: Apocalypse
Wargame: Sid Meier's Gettysburg!
Multiplayer: Quake 2
Simulator: Parkan: Chronicles of the Empire (Russian!)
Adventure: The Pilot Brothers: In Search of the Striped Elephant (Russian!)
Online: Diablo
Twister: Creatures

Congratulations to all winners!

Now back to regular Departments.

Action

The astounding graphics of **Forsaken** demo, by Acclaim/ Probe Entertainment, are striking. What an Impressionistic dance of colors, light and visual effects! It is going to be a beautiful 3D action/arcade. Unfortunately, this multiplayer demo doesn't support TCP/IP. The guys at Acclaim still have time to power it up before the final release.

Jedi Knight: Mysteries of the Sith, by LucasArts, is a welcome add-on to Jedi Knight: Dark Forces 2 fans.

Frogger 3D, by Hasbro, is a remake of the megahit of the '80s. Great by all today's standards and VERY promising. Look forward to having Big Fun!

RPG

The Corsairs, a strategic RPG, is only starting its way in the shipyards of K&K studio of the Russian company Akella but there is a lot to talk about its story, engine and graphical realization. We learnt quite a few helpful tactical hints from the development team, just to be ready for the game's release in late Fall.

Strategy

Although we were not among the lucky thousand of Blizzard-chosen **StarCraft** beta-testers, we offer you expert opinions of the owners of two most visited StarCraft web-sites who share their first-hand impressions of the game. Seeing is believing. A Complete StarCraft-Russian Dictionary containing over 20 words will be more than helpful.

The Net Demo of **Warhammer: Dark Omen**, by Mindscape/ Electronic Arts, shows only a small piece of a big sweet pie that netplayers will surely take their bite of. All these beautiful 3D effects and a very convenient interface only help to unleash gamers' tactical talents.

The demo of **Battlezone**, by Activision, opens a new gaming genre - a mix of an intellectual action and a New Generation RTS. Excellent story, plenty of missions, great gameplay.

RoboRumble, by Metropolis Software House/TopWare, an incredibly nice 3D RTS that wouldn't look like one without a 3D accelerator. Get this card that we've been talking about for so long before the final release of the game in Spring and you will definitely have lots of fun.

Simulators

Hard Truck: Road to Victory, by SoftLab-Nsk/Buka/1C, is a very serious contender in sim category. Lots of cool features! Come test the Russian power and enjoy the beatiful photo-quality Siberian landscapes!

Adventure

A truckload of interviews with Russian developers of adventure games. Wasn't it us who told you last August that Russia is The Land of Adventure? Now it's the time to reap the harvest. No wonder it was a Russian adventure game that won our Readers' Choice Award '97.

Temujin, by Southpeak Interactive, is the first game based on the brand new Video Reality technology. A great step towards merging an adventure game and a movie. Now these pleasures come bundled! We think that eating pop corn is great while watching movies but it is not a big enjoyment while solving puzzles.

Звоните. Мы всегда предложим вам лучшие цены!

MATCH PRICE!



Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюменский ЦУМ:
(3452) 361-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2
E-Mail: azazello@online.ru
BBS/FTP: 201-4339, 201-8754 (24h)

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA

Что нового происходит в мире мультимедиа?..

Новые звуковые платы стали

...ЛУЧШЕ
...ПРОЩЕ
...ДОСТУПНЕЕ

Turtle Beach

Malibu Surround 64
From the leaders in award-winning PC sound technology
High-performance sound for games, multimedia and MIDI music

64 Voice 4Mb Synth, DSL, 20-bit S/PDIF, DirectX Optimized

Daytona PCI
From the leaders in award-winning PC sound technology
High-performance audio for Games, Multimedia and MIDI Music

64 Voice, Fast PCI Sound Processing, DSP, Win95/NT4.

Москва: **"Формоза"** (м. Китай-город) 917-0125 • **"Компьютерный мир"** (м. Тургеневская) 928-7392 • **"Глэдис"** (м. ВДНХ) 974-6005 • **"Никс"** (м. Алексеевская) 216-6934 • **"Техмаркет"** (м. Динамо) 212-4750 • **"Все для дома"** (м. Китай-город) 200-3118 • **"Марекс"** (м. Полежаевская) 195-6983 • **"Диал-Электроникс"** (м. Китай-город) 916-0046 • **"Астроваз-Информатик"** (ВДНХ) 181-9970 • **"Битман"** (м. Отрадное) 903-6818 • **"Новалайн"** (м. Авиамоторная) 273-8948 • **Митинский рынок,** место С-14 • Магазины **"Game Land"** • **"Линк"** (м. ВДНХ) 755-9548

Региональные: **"Астерия Клуб"** (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • **"КО-Систем"** (г. Уфа) (3472) 530-561 • **"Комплекс Про"** (г. Томск) (3822) 259-522 • **"O'Key"** (г. Краснодар) (8612) 547-443 • **"Player Club"** (г. Волгоград) (8442) 344-268 • **"Кит"** (г. Самара) (3462) 790-080 • **"ДИ&К"** (г. Ростов) (8632) 527-573 • **"Велгас"** (г. Новосибирск) (3832) 216-164

ГАРАНТИЯ — 1 ГОД

MULTIMEDIA STUDIO • SAMPLE CDs PRODUCTION • TEST LABS • PROMOTION • ADVERTISING • WWW • CONSULTING

НОВОСТИ

Вниманию аудиофилов: поступил в продажу внешний модуль-ЦАП **Flying Calf** компании MidiMan для преобразования цифрового сигнала (S/PDIF) в 20-разрядный аналоговый формат. Он позволяет добиться студийного звучания (20-бит) от звуковых плат, оснащенных цифровыми выходами -- TB Malibu Surround 64, Creative AWE64 Gold, Terratec EWS64XL...

Мультимедиа Клуб представляет новые модели компьютеров Формоза, оптимизированные для мультимедиа и игр по цене менее 1000$. Гарантия 2 года.

У нас вы всегда найдете готовые компьютерные комплексы "под ключ" для работы с музыкой и видео, а так же широчайший выбор профессионального звукового оборудования.

Компания ThrustMaster выпустила новые модели джойстиков: **Formula 1** (руль и педали для авто-симуляторов), **Millenium 3D** (летный джойстик, в котором впервые применена цифро-оптическая технология, опробированная до этого в NASA) и **Rage 3D** (цифровой аркадный гемпад).

Оптовый отдел: 943-9290, 943-9293

ЗВОНИТЕ!



Все логотипы и торговые марки являются собственностью соответствующих компаний.

Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест

HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST

— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!